HECHA EN ARGENTINA

112 PAGINAS!

XTREME PC



ABRIL 2000 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 30

EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Half-Life: Opposing Force, Shadow Watch, Rollcage Stage II, Evolva, Nascar 2000, Metal Fatigue y más!

STAR WARS FORCE COMMANDER

Atacamos la base rebelde y te mostramos en exclusiva el nuevo juego estratégico en tiempo real de LucasArts!

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

Enteráte quiénes fueron los ganadores de la selección

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- Estrenamos nueva sección: La Comarca
- Previews: Homeworld: Cataclysm y Arcanum
- Galería de Imágenes: NFS Porsche 2000
- Soluciones y guías: Planescape: Torment, Championship Manager Temporada 99/00 y Fausto: Los Siete Misterios del Alma

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00030

Y EN LA COSA VISCOSA, LOS EXPERIMENTOS DEL DR. PICOR CON LOS SIMS ¡IMPERDIBLE!

Novedad

el mejor software original

Mig Alley

- **Misiones configurables** de inicio rápido y fácil acceso
- **Modalidad de campaña** puede ser totalmente **personalizada**, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.
- **Más de 100 aviones** en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
- **Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes** jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.
- **Rutinas de IA enemigas** increíblemente complejas.
- **Comunicaciones de radio totalmente en Castellano.** Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.
- **Un motor gráfico** totalmente **nuevo** con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.



Precisa simulación de la mira



Comunicaciones de radio en castellano



Rutinas de IA muy complejas



Juego en Red

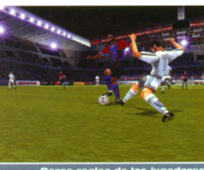
POR SÓLO **$ 30**

Ya a la venta

MIG ALLEY ©1999 Rowan Software / Empire Interactive

PCFútbol 2000

- **Motion Capture.** Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.
- **Sistema de inteligencia artificial.** Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.
- **Euromanager.** Elige el club que quieras de las ligas española, italiana, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.
- **Competición virtual.** El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.
- **Nuevos modelos de los jugadores.** Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.
- **Animación facial.** Los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.
- **Efectos climatológicos y luminosos.** Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica...



Caras reales de los jugadores



Asistente Virtual (EVA")

Ampliación virtual de los estadios

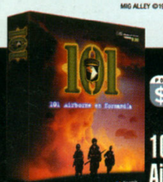


Juego en Red

POR SÓLO **$ 30**

Ya a la venta

PCFÚTBOL2000 ©1999 Dinamic Multimedia



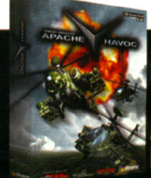
POR SÓLO $ 30 — 101 Airborne



POR SÓLO $ 30 — Grand Touring



POR SÓLO $ 30 — Space Clash



POR SÓLO $ 39 — Apache Havoc

otros productos dinamic

es'00
al mejor precio



PCatletismo

- **Team Arcade. Mejor que cualquier consola.** Desde Estados Unidos hasta Kenya, contarás con las mejores selecciones del mundo.
- **Training Manager. La vida de un atleta al detalle.** Dispondrás de un completo equipo técnico con el que podrás planificar al detalle la carrera deportiva de un atleta.
- **Nuevo sistema de control. Cómodo, sencillo y potente.** El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER te permitirá controlar todas las características de tu atleta.
- **Todas las disciplinas imaginables. ¿Quién da más?** Un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre proporciona una variedad casi infinita de posibilidades de juego.
- **Total fidelidad deportiva.** Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes.


Precisa simulación de la mira


Comunicaciones de radio en castellano


Rutinas de IA muy complejas



PC ATLETISMO 2000 ©1999 Dinamic Multimedia



- **Más de 40 vehículos** en cinco espectaculares categorías.
- **Cinco tipos de pruebas** para cinco tipos de conducción.
- **Efectos especiales increíbles:** salpicaduras, cristales, reflejos, humos, nubes de arena y tierra, etc.
- **Física 3D con acelerones,** derrapes, trompos, saltos, roces, colisiones brutales, terrenos resbaladizos...
- **Condiciones climatológicas y temporales variables:** mañana, mediodía, tarde, noche, lluvia...
- Más de 20 trazados sobre **escenarios hiperrealistas.**
- **Inteligencia artificial** reactiva y adaptativa: cada carrera es diferente.
- **Grabación de repeticiones.**
- **Juego en red local,** hasta ocho jugadores.
- Incluye una **extraordinaria versión** para jugadores **sin tarjeta aceleradora.**

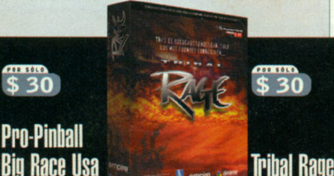

Campaña espacial y planetaria


Más de 30 tipos de unidades


Elige entre 4 imperios



RADICAL DRIVE ©1999 Dinamic Multimedia. Desarrollado por Grupo Xpiral





Tribal Rage



Fields of Fire

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

¡No te pierdas la oportunidad de conocer a los ganadores de la segunda selección anual de los Premios XTREME a los mejores juegos de 1999, y a los dos presentadores de lujo especialmente invitados para esta ocasión única!

Página 30

NOTA DEL EDITOR

Nos encontramos de nuevo, ya en pleno otoño. ¿Cómo la pasaron en marzo? Esperamos que bien, así como nosotros mientras nos dedicábamos a hacer Xtreme PC. En este número les traemos un preview especial y poco Rebelde (el Sith Lord estaría contento) hecho por nuestro amigo Darth Rolo del nuevo juego de estrategia en tiempo real de LucasArts, Force Commander, para que todos vayamos sabiendo lo que nos espera. ¡Los fanáticos de Star Wars se estarán lamiendo los dedos por tener un RTS ambientado en la clásica trilogía! Y nosotros no somos menos. Al cierre de esta edición habíamos recibido ya la versión completa y durante todo abril nos abocaremos (sin ningún esfuerzo) a jugar esta prometedora maravilla, de manera que ya en el próximo número podrán conocer nuestra opinión.
En tanto, hoy les presentamos la entrega anual de los Premios Xtreme a los mejores -e incluso a los peores también- productos de 1999, tanto los que aquí en la Editorial consideramos nominados como aquellos elegidos por ustedes a través de sus votos. ¿Curiosos por saber quiénes se llevaron nuestro reconocimiento máximo? ¿Curiosos por saber quién es el ganador para los lectores de la revista? No tienen más que adelantar unas páginas para saberlo pero... si lo hacen van a perderse muchas otras cosas buenas. Por ejemplo, un montón de previews entre los que encontrarán maravillas como Crimson Skies, Homeworld: Cataclysm y Arcanum, una veintena de reviews imperdibles, y además nuestras clásicas secciones en las que encontrarán de todo: un informe sobre el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 2000; un impresionante reportaje a dos jugadores "profesionales" de Quake que seguro va a dar mucho que hablar, sobre todo cuando vean los demos que grabamos de los partidos para poner en el Xtreme CD; el diario secreto del Dr. Picor, donde se enterarán de los extraños experimentos que nuestro retorcido amigo realiza con los pobrecitos Sims y, como ya es habitual, el análisis de esos juegos que nos arrancan lágrimas de dolor (y de risa) en El Lado Bizarro. Como broche de oro, y a pedido de muchos de ustedes, inauguramos también otra sección fija dedicada a los juegos de rol, La Comarca, donde encontrarán todo lo relacionado con el fantástico universo de los RPG de computadora. En Juego Extendido, aparte, no se pierdan las revisiones de dos paquetes de expansión más que esperados: Firestorm para C&C y The Iron Plague para TA: Kingdoms. ¿Algo más?
¡Claro que sí! No podíamos olvidarnos de brindarles la segunda y última parte de la guía completa para recorrer la tenebrosa Sigil de Planescape: Torment, además de la solución completa de Fausto: Los Siete Misterios del Alma, una de las pocas Aventuras Gráficas que llegaron a nuestras manos en lo que va del año. ¡Además, unos consejos para Championship Manager y varios de los mejores trucos para los juegos del momento! Como ven, un número jugoso por donde lo toquen.
En el XCD, como siempre, van a encontrar las mejores y más nuevas demos y patches, y otras cositas para que se diviertan. Para ver el contenido del disco, sólo tienen que instalar la nueva interface (ejecutando el archivo SETUP del directorio raíz del XCD) si es que ya no la tienen instalada.
¡Que lo disfruten!

NEWS — 4

PREVIEWS — 10

Evolva	10
Gunship!	12
Crimson Skies	14
Arcanum	16
Homeworld: Cataclysm	20
Force Commander	22

GALERIA DE IMAGENES — 26

PREMIOS XTREME 1999 — 30

REVIEWS — 48

Invictus	49
TZAR	50
Croc 2	52
Dragon's Lair II: Timewarp	53
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	54
Radical Drive	56
Test Drive Le Mans	57
Y2K: The Game	58
Superbike 2000	60
Virtual Pool Hall	61
F/A-18E Super Hornet	62
Madden NFL 2000	64
Mind Rover - Millennium Racer - Devil's Island Pinball	65
Puzzle Bobble 4 - Army Men Air Tactics - Legend of Lotus Spring	66
Who Wants to Be a Millonaire? - Junior 6.0 - Formula One 99	67

HARDWARE — 68

News	68
Teppro Impact 3 DDR	70
Microsoft Intellimouse Optical	71
Diamond Rio 500	71

EL LADO BIZARRO — 72

EL JINETE SIN CABEZA — 73

JUEGO EXTENDIDO — 74

Command & Conquer: Firestorm	74
Total Annihilation: Kingdoms - The Iron Plague	75

LA ZONA 3D — 76

LA COMARCA — 80

SOLUCIONES — 82

Planescape: Torment (segunda y última parte)	82
Fausto: Los Siete Misterios del Alma	94
Championship Manager Temporada 99/00	100
Trucos	102

LA COSA VISCOSA — 104

CORREO — 108

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ABRIL 2000

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD
Diego Esteves

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

HOMBRES DE NEGRO
Sebastián Di Nardo, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Mariano Firpo, Sebastián Riveros, Pablo Balut, Malvina Zacarías, Hernán Fernández, César Isola Isart, Pedro F. Hegoburu, Marcelo Manfredi

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Star Wars Online

Esto ocurre en algún momento del año próximo. Es el otoño de 2001, y acabamos de cenar. Los demás habitantes de la casa se van a ver televisión; nosotros nos encerramos en nuestro cuarto y encendemos la computadora. Con una sonrisa en los labios, nos conectamos a Internet, cargamos Star Wars Online y dejamos que el server de Sony, The Station@sony.com, establezca un enlace con nuestra máquina.

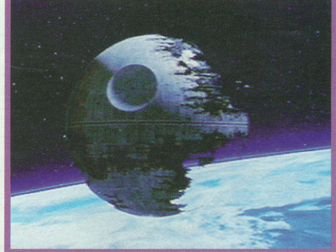
A partir de entonces, dejamos de ser nosotros mismos. Estamos a bordo de un carguero espacial, en algún punto entre los sistemas estelares de Tatooine y Coruscant. Tomamos los controles. Nuestra nave abandona el hiperespacio con un estallido de luz. Ante nuestros ojos, la superficie del planeta-desierto se despliega con un insoportable fulgor anaranjado. No sabemos qué ocurre, pero hay un destructor imperial en órbita además de una inusual actividad de naves civiles. Somos comerciantes, aunque a veces traficamos algunos bienes ilegales, pero nadie lo sabe, excepto dos o tres amigos que a veces encontramos en los bares de Mos Esley. Como comerciantes, no deberíamos tener problemas con las tropas del Emperador, así que en lugar de regresar al hiperespacio seguimos adelante rumbo al árido mundo fronterizo. Debemos entregar la carga, buscar un astrodroid R2 barato y comprar un repuesto para los motores hiperlumínicos de la *Casiopea*, nuestra nave. Con suerte, cuatro o cinco trabajos más y podremos adquirir un carguero más grande y moderno, quizás equipado con un buen par de torretas láser y escudo con los que defendernos de las piratas... sólo unos viajes más.



¿Qué es este delirio?, se preguntarán ustedes. Nada de delirios. Una situación similar es la que nos espera cuando la compañía Verant junto a LucasArts nos dejen abordar el universo persistente de la Guerra de las Galaxias a través de nuestra conexión a la red. LucasArts acaba de anunciar públicamente que Star Wars Online será una reconstrucción completa del espacio que todos conocemos, atiborrado de mundos para visitar y de personas reales con múltiples actividades. Cazadores de recompensas, mercenarios, comerciantes o soldados rebeldes poblarán cada rincón de esta galaxia virtual de la que podremos formar parte. No se podrá tomar el lugar de un soldado imperial, al menos al principio, pero nada se descarta.

Sin duda, una noticia largamente esperada por los fanáticos de Star Wars. Sólo esperemos que la conexión resulte accesible.





Microsoft de Argentina presentó Windows 2000

En una presentación que se realizó el pasado 1 de Marzo en el Tattersall de Palermo, Microsoft de Argentina anunció la disponibilidad en el mercado de Microsoft Windows 2000 Professional, Windows 2000 Server y Windows 2000 Advanced Server, los nuevos sistemas operativos de la familia Windows NT, desarrollados especialmente para profesionales independientes, usuarios móviles y profesionales dentro de las empresas.

En la presentación se mostraron casos de implementación exitosos del producto, incluyendo empresas reconocidas nacionalmente como Disco, De Remate y OCA. Uno de los puntos en los cuales hizo hincapié Axel Steinman, Gerente General de Microsoft Argentina, es en la estabilidad y confiabilidad del nuevo Windows 2000, todo esto gracias a la inversión de más de 160 millones de dólares en testeos por parte de la empresa.



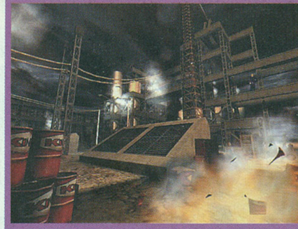
La pregunta que todos los jugadores seguramente están haciendo es si Windows 2000 es el sistema adecuado para el hogar. La respuesta de Microsoft es no, ya que ellos recomiendan que por el momento sigan utilizando Windows 98 Second Edition, hasta que se haga presente Windows Millennium, el sucesor natural del sistema operativo anteriormente mencionado. Para mayor información, diríjanse a la página 73.

Bond, James Bond



Electronic Arts trabaja en un arcade 3D basado en la licencia del mundialmente famoso agente secreto cedida por MGM Interactive. Su título, como es obvio, será The World is not Enough (El Mundo no Basta) y estará construido con ayuda del engine de Quake III Arena. El jugador controlará a Bond y tendrá a disposición un vasto arsenal, en el que además de las mortíferas armas de Bond no faltarán los artefactos especiales de Q -ya saben, aquellos como el chaleco-helicóptero o el teléfono en el zapato... (¿o eso era de otro agente?)- y por supuesto con el agregado de todo tipo de encuentros con algunas de las mujeres más elegantes, hermosas y peligrosas del mundo del espionaje. El juego utilizará el mismo engine para las escenas intermedias.

Si todo sale según lo planeado por Electronic Arts, el agente Bond estará listo para actuar a fin de año.





NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Tomb Raider V

La popular serie creada por Eidos Interactive va a tener una quinta entrega, para bronca de algunos y alegría de otros. Recordemos que el primer Tomb Raider fue un juego revolucionario para el momento en que vio la luz, allá por 1994. Lo siguieron dos secuelas que no lograron capturar el mismo espíritu del primero, además de las versiones Gold (generalmente consistentes en un pack de cuatro niveles nuevos para cada versión). Sin embargo, la cuarta de las aventuras de Lara Croft, The Last Revelation, recuperó la jugabilidad original de la serie cuando ya nadie apostaba ni un peso por su éxito. Lo cierto es que en total la línea de juegos Tomb Raider vendió la friolera de 20 millones de copias en todo el mundo, de los cuales 3.5 millones pertenecen a The Last Revelation. Sin duda, a la gente le gusta Tomb Raider (y a nosotros nos gusta su protagonista, con o sin Tomb Raider), aunque la crítica opine lo contrario. Habrá que esperar hasta la Navidad de este año para volver a tener a Lara en nuestras manos.

SWAT 3: Special Edition

Sierra Studios anunció que está desarrollando una nueva versión de SWAT 3: Close Quarters Battle. Esta edición especial, llamada precisamente SWAT 3: Special Edition, contendrá los 16 niveles ya conocidos pero además adicionará el componente multiplayer del que carece la versión original de SWAT 3 (que en realidad se puede conseguir gratuitamente en el site de Sierra) y también seis misiones completamente nuevas para jugar en modo solitario.

SWAT 3: Special Edition etará en los estantes de venta en algún momento del mes de agosto.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Los Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	1
2	NFS: Porsche 2000 (Beta)	Electronic Arts / Microbyte	Acción / Arcades	-
3	Force Commander (Beta)	LucasArts / Microbyte	Estratégicos	-
4	Quake III: Arena	id Software / Avtivision / Tele Opción	Acción / Arcades	2
5	Planescape: Torment	Bioware / Interplay / Tele Opción	Aventuras / RPG	3
6	Unreal Tournament	Epic Megagames / GT Interactive	Acción / Arcades	4
7	Radical Drive	Dinamic / Centro Mail	Acción / Arcades	-
8	C & C TS: Firestorm	Westwood / EA	Estratégicos	-
9	T. A. Kingdoms: Iron Plague	Cavedog / GT Interactive	Estratégicos	-
10	TZAR	Haemimont / TalonSoft	Estratégicos	-

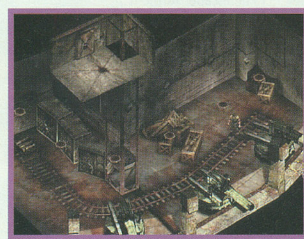
Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

Commandos 2 estará en la E3

Commandos: Behind Enemy Lines fue elegido como mejor juego de 1998 por los lectores de XPC. Este RTS ambientado en la Segunda Guerra Mundial de la compañía española Pyro Studios, que en nuestro país publica Microbyte, nos sorprendió a todos con un concepto original y su fenomenal capacidad para generar una adicción corrosiva. Más tarde, apenas nos habíamos empezado a entusiasmar con otros juegos, llegó su secuela, Commandos: Beyond the Call of Duty, y otra vez nos volvimos adictos.

Pues bien, tenemos esta buena noticia: Commandos 2 estará en exhibición en la Electronic Entertainment Expo, a realizarse en mayo en Los Angeles, para el regocijo de todos nosotros. Un nuevo engine permite ver cuatro vistas diferentes de los escenarios exteriores en cualquier momento, y para los interiores tenemos un entorno 3D que soporta el movimiento de cámara con absoluta libertad. ¡A lustrar esas armas, soldados!









fechas de salidas

Age of Empires II: Exp.	Microsoft	Primavera 2000
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000
Blair Witch Proyect	GOD	Invierno 2000
Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000

Baldur's Gate II: S. of Amm
Compañía / Distribución: Bioware / Interplay
Fecha de Salida: Invierno 2000

Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Daikatana	Ion Storm / Eidos	Abril 2000
Dark Reign 2	Activision	Abril 2000
Deux Ex	Ion Storm / Eidos	Otoño 2000
Dogs of War	TalonSoft	Primavera 2000

Diablo II
Compañía / Distribución: Blizzard
Fecha de Salida: Otoño 2000

Duke Nukem Forever	3D Realms	¿Never?
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
Freelancer	Microsoft	Fines 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Abril 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000

Halo
Compañía / Distribución: Bungie
Fecha de Salida: Fines 2000

Heavy Metal F.A.K.K. 2	GOD	Otoño 2000
Icewind Dale	Interplay	Otoño 2000
KISS: Psycho Circus	GOD	Otoño 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Motocross Madness 2	Microsoft	Abril 2000

Oni
Compañía / Distribución: Bungie
Fecha de Salida: Otoño 2000

Need for Speed: M. City	EA	Abril 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines 2000
Shogun: Total War	EA	Abril 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines 2000

Soldier of Fortune
Compañía / Distribución: Raven / Activision
Fecha de Salida: Otoño 2000

SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000
Starlancer	Digital Anvil / Microsoft	Abril 2000
Star Trek: Armada	Activision	Abril 2000
Star Trek: Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000

Team Fortress 2
Compañía / Distribución: Valve / Sierra Studios
Fecha de Salida: Otoño 2000

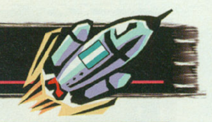
Thief 2: The Metal Age	Eidos	Otoño 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Vampire: The Masquerade	Avtivision	Otoño 2000
Warlords: Battlecry	SSG/SSI	Otoño 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000

Warcraft III
Compañía / Distribución: Blizzard
Fecha de Salida: Fines 2000



Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.





UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
MiG Alley	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
Battlezone 2	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Test Drive Le Mans	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft
Force Commander	Estratégicos	LucasArts	Microbyte
Superbike 2000	Simuladores	EA	Microbyte
Formula 1 2000	Simuladores	EA	Microbyte
Army Men 3	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción
Nocturne	Aventuras / RPG	God	Edusoft
Multi Pack 3D	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
NFS: Porsche 2000	Acción / Arcades	EA	Microbyte
Soldier of Fortune	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Invictus	Estratégicos	Interplay	Tele Opción
Star Trek Armada	Estratégicos	Activision	Tele Opción
Mayday	Estratégicos	Jowood	Centro Mail
Messiah	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Radical Drive	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
Baldur's Gate: TOTSC	Estratégicos	Interplay	Edusoft

Ganadores de la Segunda Selección Anual Premios Xtreme 1999

Primer Premio:
Adolfo Pablo Gonzalez (DNI 25.026.307)
1 Placa Teppro Impact 3 DDR
1 Planescape: Torment
1 Novela Planescape: Torment

Segundo Premio:
María Fernanda Pani (DNI 26.526.767)
1 Placa Diamond Viper II
1 Planescape: Torment
1 Novela Planescape: Torment

Tercer Premio:
Hernán Sottini (DNI 30.181.255)
1 Cámara Creative WebCam Go
1 Planescape: Torment
1 Remera Stephen King F13

Cuarto Premio:
Cecilia Vecino (DNI 28.053.852)
1 Teclado Microsoft Internet Keyboard
1 Gamepad Microsoft Sidewinder
1 FIFA 2000 (en castellano)
1 NBA Live 2000 (en castellano)

Quinto Premio:
Hernán A. Scrinzi (DNI 28.729.185)
1 Planescape: Torment
1 Novela Planescape: Torment
1 Remera Planescape: Torment
1 Kit SWAT

Sexto Premio:
Marcelo A. López (DNI 20.858.187)
1 Kit SWAT
1 Final Fantasy VIII
1 Rayman 2 (en castellano)

Septimo Premio:
Fernando Lavecchia (DNI 31.491.589)
1 Kit SWAT
1 Theme Park World (en castellano)
1 Microsoft Fútbol Internacional 2000 (cast.)

A todos ellos, ¡felicitaciones! Los ganadores que viven en Capital pueden pasar a retirar los premios por la Editorial, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas. Los que residan en el interior van a recibir los premios por Correo. Y como siempre, gracias a todos nuestros lectores por su participación. ¡Nos vemos en los Premios Xtreme 2000!

¡La maaaza!

Mayo va a ser un mes super pulenta para todos nosotros, los fanas de los juegos de PC. Una avalancha de títulos muy esperados ya está casi a punto de cocción. Por ejemplo, la obra maestra (desde hace como un lustro) de John Romero, Daikatana, FINALMENTE fue a duplicación y se apresta a clavar su espada en los estantes de venta. Otra tanto pasa con Soldier of Fortune, que ya está terminado. Por otro lado, no podemos estar más excitados con la inminente salida de Need For Speed: Porsche 2000, que por lo que pinta nos va a volver más locos de lo que estamos (basta con que miren en la Galería de Imágenes para darse cuenta de lo que nos espera). Otro juegazo de carreras también se nos viene encima a toda velocidad: Formula 1, de Electronic Arts, y no dudamos que va a ser uno de los mejores juegos de este año.

Mayo va a ser sin duda un excelente mes para todos. Aquí en la redacción ya estamos afilando los colmillos.



Presentamos el

Sound BLASTER Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido SoundBlaster Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live! Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

SoundBlaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed4, Decent3 y SoundForgeXP entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Disponible en:

Musimundo • Falabella • Supermercados Libertad • Compumundo • Compucompras • Airoldi • Auchan • Jumbo

Sound Blaster Live! X-Gamer



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Decent3, Need For Speed4 y Thief
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

Sound Blaster Live!™ MP3



¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

FourPointSurround™ FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de SoundBlaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Computer Artworks / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
FECHA DE SALIDA: Abril / Mayo de 2000
DEMO: En el XCD de este mes
CATEGORIA: Acción / Arcades

Evolva

Los mata bien muertos

Por Sebastián Riveros

Arañas y otros horripilantes insectos de enormes proporciones han invadido un planeta vecino y lo han adaptado a sus necesidades, destruyendo así su flora y fauna nativas. Nuestro mundo es el siguiente en su lista. Deberemos investigar a estos insectos y evitar que lleguen hasta nosotros.

Evolva será un nuevo arcade 3D desarrollado para Interplay por la debutante Computer Artworks, cuya experiencia en el área de gráficos proviene de haber colaborado en varios proyectos de Microsoft.

Si bien algunos elementos de la historia parecen arrancados del clásico de Robert Heinlein, "Starship Troopers", la jugabilidad de Evolva podría convertirlo en algo completamente nuevo. Controlaremos un escuadrón de Genohunters, extrañas criaturas capaces de absorber el ADN de sus enemigos e incorporar sus habilidades y armas. Solo tendremos control directo sobre uno de los Genohunters pero podremos dar órdenes a nuestros tres compañeros, al más puro estilo SWAT 3. Lo curioso es que cada vez que eliminemos a un enemigo podremos absorber su ADN. ¡Cuando el medidor de ADN esté al máximo, seremos capaces de elegir una mutación!



Las misiones serán lineales. Por ello, nuestros héroes no perderán las habilidades mutantes que hayan adquirido en niveles anteriores. Se puede jugar en primera o tercera persona y los controles son similares a los de cualquier FPS, lo cual debería asegurar un control bastante sencillo.



Los gráficos serán espectaculares, con un nivel de detalle muy elevado. No es extraño que la gente de Nvidia haya elegido un demo de este título para mostrar la gran capacidad de su nuevo chip GeForce 256. El juego aprovechará el chip al máximo pues soportará color verdadero, multitexturas, compresión de texturas, AGP 4X y el sistema conocido como "transformación e iluminación". Si bien el juego podrá funcionar en una Pentium II con una placa Voodoo Graphics, se recomienda una combinación de Pentium III y Riva TNT2 Ultra o la mencionada GeForce 256 para disfrutar al máximo de este juego. Aparentemente, aquellos sin placa 3D no estarán invitados. ¡Bichos coquetos si los hay!



Computer Artworks también promete un modo multiplayer con nueve mapas, que soportará hasta ocho jugadores. Recuerden que cada jugador controla cuatro Genohunters, así que podría haber hasta 32 de estas criaturas en un enfrentamiento por Internet, LAN o módem.

Interplay espera sacar el título para abril o mayo. El concepto es bastante simple pero la presencia de los otros tres Genohunters requiere una cierta visión estratégica al jugar; Evolva no se conforma con ser un nuevo MDK. Para algunos, la falta de experiencia de Computer Artworks en el mundo de los videojuegos podría parecer un problema. Quienes ya han visto el demo para GeForce opinan lo contrario. Será cuestión de esperar un par de meses y cruzar los dedos para que el auspicioso debut de esta empresa británica sea memorable.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Hasbro Interactive
INTERNET: www.microprose.com
FECHA DE SALIDA: Abril de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Gunship!

El regreso del Apache

Por Sebastián Riveros

Después de varios años de ausencia, el viejo y querido Gunship regresa para mostrarle a Jane's como se hace un buen simulador de helicópteros. ¿Lo logrará?

Aquellos que lleven un largo tiempo inmersos en esto de los juegos de PC recordarán a Gunship! con una sonrisa. Este título y su secuela mostraban una calidad poco frecuente en juegos de la época. Desafortunadamente, no se volvió a saber nada más de esta saga durante años, con lo que la corona de la simulación de helicópteros quedó en manos de Longbow 2, de Jane's Combat Simulations. Ahora, Microprose reaparece para subir la apuesta con Gunship!, un título que se las trae.

Gunship! -también conocido como Rock the Bloc!- nos transportará a Rusia, donde, una vez solucionado el conflicto con Chechenia, la economía va en picada y los ultra nacionalistas han tomado el poder. La única forma que Rusia encuentra para revitalizar su economía es a través de la industria militar. El gobierno ruso comienza a destruir sistemáticamente a la resistencia, con miras a recrear la Unión Soviética. La OTAN decide entrar en acción.

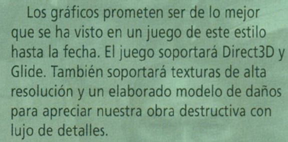
Las misiones se desarrollarán en Europa oriental. Podremos volar el Apache: el AH64D o el Westland de fabricación británica, el Eurocopter Tiger alemán o el Mi 28 Havoc ruso. El juego tendrá varios niveles de dificultad. Si bien éste es un título dirigido a los fanáticos del realismo, los que hayan jugado a los dos anteriores recordarán que no eran simuladores tan precisos. Lo que los programadores buscan es un equilibrio entre realismo y diversión.

El juego nos permitirá controlar todo un escuadrón. Estaremos al mando de ocho equipos de dos hombres cada uno, pues los helicópteros que controlaremos necesitan de un piloto y un artillero. Al terminar una misión con éxito, recibiremos una cantidad de puntos que podremos utilizar para mejorar las habilidades de nuestros hombres y premiarlos por su esfuerzo.



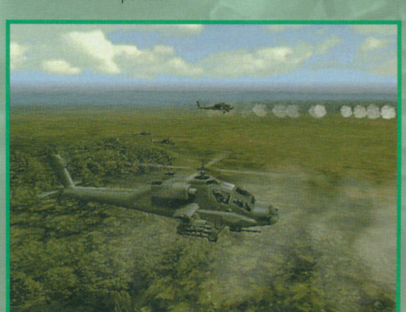
Desafortunadamente, en mitad del juego uno de nuestros superiores puede transferir a un piloto o artillero a otra base, por lo que es conveniente distribuir con cuidado esos puntos para que no nos cambien a nuestro mejor piloto por un inservible. Además, debemos asegurar la rotación de pilotos de una misión a otra para que no se fatiguen.

Los programadores incluirán campos de batalla de hasta 16 kilómetros cuadrados. La inteligencia artificial de nuestros enemigos será de lo mejor. Cada vehículo o helicóptero enemigo tendrá un objetivo específico por cumplir. Se moverán en formación e intentarán esconderse de nosotros en las irregularidades del terreno o detrás de los edificios para acabarnos en el momento más inesperado.



Los gráficos prometen ser de lo mejor que se ha visto en un juego de este estilo hasta la fecha. El juego soportará Direct3D y Glide. También soportará texturas de alta resolución y un elaborado modelo de daños para apreciar nuestra obra destructiva con lujo de detalles.

El aspecto multiplayer no se queda atrás, aunque será una verdadera desilusión para algunos. Sólo dos jugadores podrán conectarse vía módem, y hasta cuatro por conexiones de alta velocidad -en nuestro país, léase cablemódem-, repartiéndose los puestos de piloto y artillero. El juego también será compatible con un nuevo simulador de tanques, M1 Tank Platoon! -lo de los signos de exclamación no lo inventamos nosotros...- que también saldrá a la venta próximamente. Esto nos llevaría un paso más cerca del dichoso "Campo de batalla electrónico" que muchas empresas han prometido pero que, hasta ahora, ninguna ha podido implementar con éxito. También incluirá un editor de misiones para los más creativos.



Gunship! regresa con todo. El Apache debería aterrizar cerca nuestro durante el mes de Abril. Estén preparados.

Tenemos las mejores aventuras gráficas





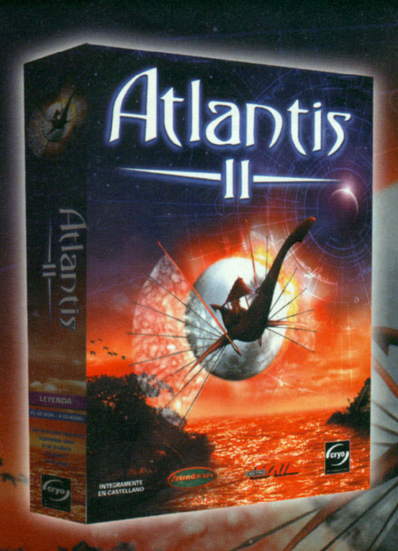
7 ALMAS HAN SIDO TENTADAS
7 ALMAS VAN A SER CONDENADAS,
7 ALMAS DEBEN SER SALVADAS...
ADEMAS DE LA TUYA.

UN GRAN JUEGO DE AVENTURA E INVESTIGACION EN SIETE EPISODIOS CONDUCIDOS POR EL MAS SEDUCTOR DE LOS PRESENTADORES: EL MISMO MEFISTO.

TERROR, FANTASIA, HUMOR Y PASION EN LOS ESCENARIOS DE LOS ESTADOS UNIDOS DE LOS AÑOS 20 A LOS 60.

PERSONAJES MODELADOS Y ANIMADOS CON LAS ULTIMAS TECNICAS DE ANIMACION 3D.





Un nuevo descenso al corazón de Atlantis

Atlantis II nos sumerge de nuevo en el corazón de una gran aventura que no se parece en nada a cualquier otra conocida. El viaje nos invita a conocer espectaculares lugares, personajes increíbles y excepcionales criaturas.





4 CD-ROM

INTEGRAMENTE EN CASTELLANO



Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.



En software original exija esta etiqueta

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427) - Tel: 4553-7510
Fax: 4553-3520 - e-mail: ventas@centromail.com.ar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/crimsonskies
FECHA DE SALIDA: Invierno 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Crimson Skies

Aquellos locos piratas en sus máquinas voladoras

Por Pablo Benveniste

De los creadores del universo BattleTech llega una historia alternativa de lo que el mundo conoce como la Edad Dorada de la Aviación. Una realidad en la que los Hot Rods ya no son autos sino aviones y distintos bandos se disputan el dominio de los cielos norteamericanos. Lo que ya es un éxito entre los juegos de rol, está a punto de aterrizar en nuestras computadoras y se llama Crimson Skies.



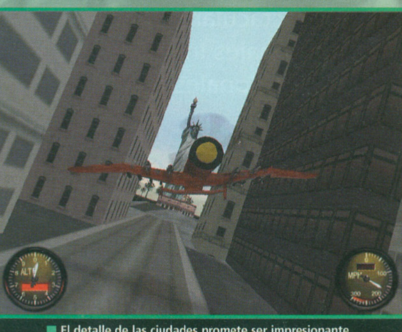


Una historia alternativa

Desde que Microsoft se adjudicó a FASA Corporation, comenzó a proyectarse la idea de darle vida a la fantasía de Crimson Skies. Fue entonces cuando Zipper Interactive, las mentes detrás de MechWarrior III, se unieron al proyecto aportando su experiencia en el área de la simulación. Los resultados de este cocktail están prometidos para el invierno de este año, cuando ojalá podamos subirnos a estas exóticas máquinas voladoras.

El mundo de Crimson Skies no deja de ser original. Sin embargo hay que aclarar que tanto el argumento como los creativos diseños de los aviones no son para nada innovadores. Hace mucho tiempo, la compañía Mindscape, de la mano de Rowan, lanzó un título llamado Air Power con una similitud demasiado evidente a esta próxima propuesta de Microsoft. ¿Casualidad? No creo, pero es seguro que Air Power se quedó en el tiempo y Crimson Skies promete estar a la orden del día. A continuación veremos por qué.

El complicado argumento de Crimson Skies es más o menos así: resulta ser que luego de la crisis de 1929, Estados Unidos se dividió en naciones independientes como por ejemplo Hollywood, Arixo, Pacifica y Appalachia. Debido a los conflictos limítrofes, las autopistas interestatales jamás se concretaron y el automóvil nunca llegó a desarrollarse completamente. Favorecidos por esto, los cielos empezaron a llenarse de gigantes zeppelines como principal medio de comercio tanto de carga como de pasajeros y aviones ya sea militares como piratas, comandados por heroicos pilotos. Ahora es el año 1937 y es aquí cuando surge nuestro héroe, Nathan Zachary, un valiente corsario que, junto a su escuadrón "Los Cazadores de Fortuna", peleará por el control de los cielos. Es que allí arriba Nathan encontrará otras tantas leyendas del aire como la hermosa pero letal Black Swan.



El detalle de las ciudades promete ser impresionante.

Toda la aventura estará dividida en varios capítulos, los cuales irán transcurriendo en diferentes escenarios separados por relatos ambientados en la época. Empezaremos en las islas que conforman el Reino de Hawaii para luego sobrevolar la Nación de Hollywood, las costas de Pacifica, la República de Texas, Free Colorado y por último Empire State (ex Nueva York).







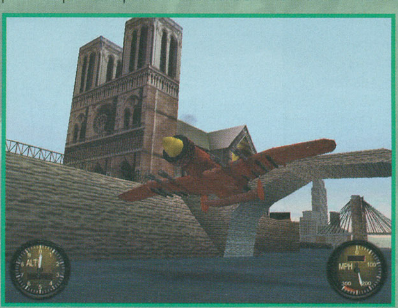
Eso no volará... ¿o si?

A la hora de volar, como ya habrán visto, los doce aviones que encontraremos a lo largo del juego son bastante extravagantes. Aparatos con nombres inventados pero de conocidas compañías como el Hughes Firebran, el Fairchild Brigand o el Bell Valiant, que en la realidad no se elevarían ni un metro y que resultan demasiado avanzados respecto de lo que fue la verdadera tecnología de la época, nos tendrán preparado gigantescos cañones de 40mm y poderosos cohetes y torpedos. Crimson Skies no pretende competir con el F/A-18E de Jane's ni mucho menos, de hecho ni siquiera podría calificarse de simulador. Más allá que cada avión tendrá sus propias características, se supone que solamente nos tendremos que preocupar por maniobrar y tener al enemigo en la mira como un arcade más de aviones. De considerarlo apropiado, estaremos en condiciones de modificar determinados aspectos como los motores, cañones, tipo de munición y blindaje. Todo será muy sencillo porque de no ser así, no habría forma que Nathan pueda lograr las audaces aventuras que le esperan y que muchas veces no se limitarán a simples cañonazos. En Crimson Skies también se nos encomendarán rescates y secuestros (tanto de personas como de nuevas y secretas tecnologías). Además podremos darnos el lujo de hacer veloces pasadas entre edificios, túneles, cañones y acueductos. Cada acrobacia o maniobra peligrosa realizada será recordada por siempre en el libro donde Nathan archivará fotos, historias y recortes de diario sobre cada misión terminada. Un detalle extra será la posibilidad de modificar el esquema de pintura y el "nose art" del avión a pilotar.

Durante los vuelos, no se podrá dar órdenes a los wingmen, sino que los diálogos entre el escuadrón estarán predefinidos y serán los encargados de darle un hilo a la historia incluso en plena misión.

¡Luz, cámara, acción!

Como si fuera una película, Crimson Skies pretende poner en pantalla un show de



explosiones en cada uno de los combates, que a su vez pretenden estar cargados de acción rápida y fluida y objetivos dinámicos. Los aviones gozarán de impresionantes modelos de daño y las ciudades y bases estarán repletas de estructuras. En este sentido, la geometría básica del terreno y sus texturas corresponderán al mismo engine utilizado en MechWarrior III. Uno se podría preguntar cómo se puede recurrir como base a un juego que transcurre en tierra y no en el aire. Pero como ya hemos visto, casi toda la acción de Crimson Skies estará en los combates a muy baja altura, esquivando y a la vez disfrutando de las diferentes alternativas de ciudades y paisajes. Esto no significa que hasta el lanzamiento del programa dicho engine no sea mejorado. Efectivamente, ya es segura la presencia de grandes cantidades de casas y árboles en 3D. Un ejemplo claro de todo esto son los combates que transcurran en la Nación de Hollywood, en los que habrá que tener mucho cuidado al volar rasante ya que deberemos esquivar los diversos sets de filmación como si nosotros mismos fuéramos los dobles de riesgo.

Otro aspecto gráfico con el que contaremos, pero que no se vincula con Mech III, es el desarrollo de nubes tridimensionales capaces de esconder a los enemigos y dificultar los combates.

Aun con tantas ventajas gráficas, los productores se están cuidando de mantener los requerimientos de hardware al mínimo posible. Con más de veinte misiones y el chance de jugar multiplayer a través del MSN Gaming Zone (incluyendo batallas entre equipos que deberán proteger su propio zeppelín), Crimson Skies será una propuesta muy particular, llena de acción y accesible para todos. Todo es cuestión de esperar unos meses para que, al fin, aquellos años dorados estén de regreso.



En la cabina sólo nos preocuparemos de maniobrar y disparar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Troika Games / Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com/games/arcanum/
FECHA DE SALIDA: Primavera del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Arcanum
Of Steamworks and Magick Obscura

Julio Verne y Tolkien a lo Fallout

Por Hernán Fernández

Disculpe, señor? ¿Usted es empleado de la estación? -pregunta Perriman, que lleva puesta una pesada túnica y la cabeza cubierta con la capucha. El hombre gira levemente, sin mirar siquiera:

-¿En qué puedo ayudarlo?

-¿Me podría decir la hora? Es que recién llegué de Tulla y tengo que encontrarme con alguien a eso de la quinta campanada -explica Perriman.

-A ver, un momento... -dice el empleado. Mete su mano en un bolsillo y saca un pequeño objeto redondo unido a una cadena. Mira un instante la extraña cosa y su mano comienza a temblar -. Disculpe, ¿de dónde me dijo que venía?

-De Tulla, la ciudad de los magos. Necesito... -responde Perriman.

-¡Lo siento, tendrá que irse inmediatamente! ¿No vio usted el cartel? -el empleado apunta a un lado. Perriman mira. El cartel recita: ¡NO SE PERMITEN MAGOS MAS ALLÁ DE ESTE PUNTO!

Se escucha de nuevo el extraño ruido, un rugido que proviene de lejos, desde la dirección a donde se dirigen las dos extrañas barras de metal.

Perriman gira colérico hacia el empleado: -¡Discúlpeme, usted cree que...!

-¡Lo siento, yo se lo advertí! -amenaza el empleado. Se vuelve y llama con un chiflido a dos grandes hombres. Éstos se acercan con enormes garrotes en sus manos.

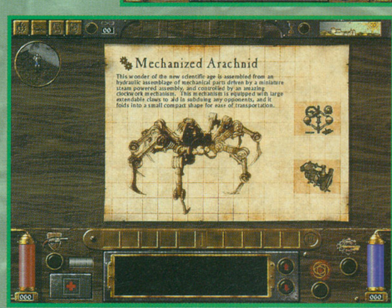
-Discúlpeme, buen mago, creo que necesita un poco de ayuda. -La voz grave y nasal proviene de algún lugar a espaldas de Perriman. Se vuelve y solo encuentra el espacio vacío. Mira hacia abajo y ve a un gnomo vestido con traje. Justo detrás del pequeño caballero hay una masiva figura vestida de forma similar. Perriman reconoce de inmediato a la criatura como un ogro, pero sus garras y dientes no son tan grandes como en los grabados que había visto en los libros. Sólo un día antes el mero pensamiento de estar tan cerca de esa criatura le hubiera erizado los pelos. Pero después de todo lo que ha visto y oído hoy en Tarant, la idea de un ogro vestido de traje no le parece tan descabellada. Los dos hombres armados siguen avanzando...

Extracto (resumido) de "Un desafortunado asunto", página oficial de Arcanum, Sierra, 1999-2000.

¡Luc Besson vive!

Imaginen que las ideas de Tolkien y Julio Verne se unieran... imaginen un mundo donde criaturas fantásticas como elfos, ogros, gnomos y orcos conviven con trenes, dirigibles, armas de fuego y toda clase de maquinarias de la época del motor a vapor, una más extraña que la otra, con grandes cantidades de hechiceros y magia... si logran imaginar esto deben estar muy cerca de

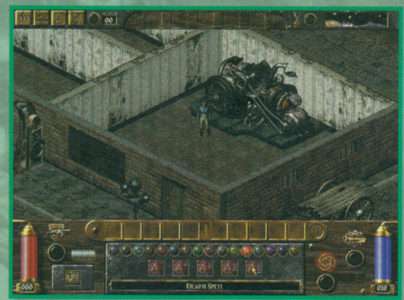






lograr visualizar al nuevo RPG de Sierra, Arcanum of Steamworks and Magick Obscura.

La gente responsable de traernos a los excelentes Fallout y Fallout 2, integrantes ahora de un compañía llamada Troika Games, se nos acerca nuevamente con otro juego del mismo estilo pero ambientado en



un mundo completamente diferente. ¡Un mundo con una historia atrapante, acompañada de gran cantidad de misiones alternativas que inevitablemente nos llevarán a lo largo de todo Arcanum!

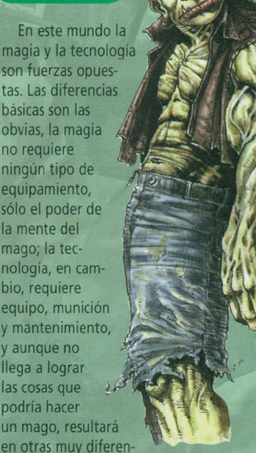
Esta vez el escenario será extremadamente grande, con cantidades de extraños y espectaculares lugares y desafíos que resolver en nuestro impresionante periplo. ¡Según Troika, es tan grande que si decidiéramos recorrerlo a pie tardaríamos 20 días de juego en ir de una punta a otra del mundo! Igualmente habrá muchos y variados medios de transporte, así que a no preocuparse.

Los gráficos van a ser de primera, conservando el punto de vista isométrico de Fallout, en una resolución de 800x600 en 16 bits de color, con luces dinámicas y efectos especiales.

En Arcanum no existirán las típicas clases de personaje que hay en todos los JDR (juegos de rol) como los clásicos guerreros o magos. En cambio, vamos a poder repartir puntos entre las ocho características básicas de nuestro personaje: Fuerza, Constitución, Belleza y Destreza, las relacionadas con el aspecto físico de nuestro hombre -o mujer, enano o la raza que hayamos elegido de las ocho disponibles-, y Voluntad, Carisma, Inteligencia y Percepción, las que tienen que ver con la mente, e ir dándole forma y habilidades a nuestro placer. A su vez, de cada una de estas características se desprenden otras más específicas que nos permiten dar la pasada final a todos los detalles.

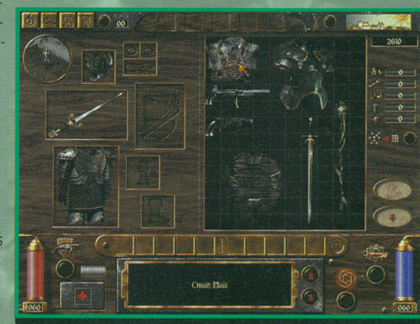


Magia vs. Tecnología



En este mundo la magia y la tecnología son fuerzas opuestas. Las diferencias básicas son las obvias, la magia no requiere ningún tipo de equipamiento, sólo el poder de la mente del mago; la tecnología, en cambio, requiere equipo, munición y mantenimiento, y aunque no llega a lograr las cosas que podría hacer un mago, resultará en otras muy diferentes que para un mago resultarían imposibles. Pero como dijimos antes, no existen tipos rígidos de personajes. Podemos hacer crecer el nuestro orientado hacia la magia, la tecnología o un poco de las dos a nuestro gusto. Ni que hablar de los problemas que van a tener los personajes magos con cualquier tipo de maquinaria que encuentren en su recorrido.

La magia y el sistema de hechizos de Arcanum serán muy simples y completos. Habrá 16 escuelas diferentes de magia, como por ejemplo la de nigromancia, de adivinación, de tierra, de aire, de fuego o de agua, y cada una poseerá cinco hechizos con poder creciente, haciendo un total de 80 hechizos. Al lanzarlos nuestro mago se



Arcanum mezcla fantasía y tecnología del siglo XIX.

cansará, perdiendo puntos de fatiga, y si los puntos llegaran a cero nuestro amigo daría su cara contra el suelo. Para recuperar estos puntos perdidos una buena siesta sería más que suficiente. Todas las habilidades de nuestro personaje se pueden dividir en cuatro grupos: Combate, Robo, Sociales y Tecnología. Cada grupo posee cuatro habilidades diferentes, y cada una puede tener cuatro niveles diferentes de especialización: sin entrenamiento, novicio, experto y maestro. Es decir, las posibilidades parecen enormes en comparación a otros juegos similares.



El ogro del dirigible

Habrá gran cantidad de diálogos y scripts, lo que variará la actitud de la gente que encontremos dependiendo de varios factores, como son nuestra raza, edad, la fama del personaje o incluso su sexo.

Podremos luchar contra los más de 200 monstruos diferentes que habitan Arcanum con muchas y variadas armas, tanto espadas y hachas como armas de fuego y, por qué no, extraños inventos que realizaremos una vez que tengamos nuestras habilidades mecánicas lo suficientemente avanzadas. La gente de Troika implementó un tipo de combate que se puede jugar en tiempo real o por turnos. En el primer caso, la destreza determina la velocidad de nuestro personaje, y en el segundo lo hace la cantidad de puntos de movimiento que poseemos, que podremos usar tanto para movernos como para disparar a la masa o a partes específicas del cuerpo de nuestros enemigos. Un aspecto también importante del combate es la fatiga; aparte de sacarnos puntos de vida, las armas golpeadoras también nos sacarán puntos de fatiga. Si éstos llegan a cero, caeremos inconscientes. Éste es un modo de combate opcional menos mortal, para el caso de que lo pudiéramos necesitar.





Una red de la época del vapor

El multiplayer va a ser independiente de la historia para un jugador. El juego traerá todo un set de mapas con historias propias para jugar en cooperativo, deathmatch y, con dos equipos que deberán lograr el mismo objetivo. Soportará hasta 8 jugadores en una LAN o vía Internet. Incluirá un completo editor con el que lograremos hacer nuestros propios mapas con simples clics y arrastres, y con una herramienta aparte podremos hacer scripts y diálogos. Lamentablemente, no se podrán incluir gráficos propios, aunque la enorme librería de Arcanum estará disponible para utilizar. ¡Seguro que al poco tiempo de que Arcanum haya salido a la venta, van a empezar a aparecer grandes cantidades de mapas y nuevas aventuras realizadas por los fanáticos como nosotros!

Arcanum promete gráficos excelentes, un sonido inmersivo y más de 100 horas de entretenimiento. Si a esto le agregamos el modo multiplayer y el editor, creemos que puede llegar a ser un clásico para cuando salga a finales del 2000. ¡Todo el mundo atento!

PREPÁRATE...

PARA DIRIGIR LA FUERZA MILITAR DEL IMPERIO

Y

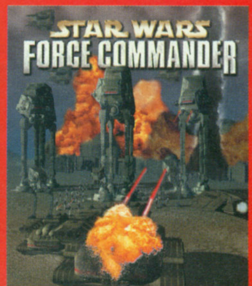
LA GUERRILLA REBELDE

A LA VEZ QUE TE DESENVUELVES POR UNA HISTORIA ÉPICA.

- Estrategia épica en tiempo real basada en la clásica saga *Star Wars*.
- Más de 70 unidades militares *Star Wars*, edificios y tropas, incluyendo caminantes AT-ATs, snowspeeders y soldados de asalto imperiales.
- 24 misiones de un sólo jugador y numerosas multijugador, hacen que hasta los jugones más aguerridos se mantengan alerta.
- Cámara versátil que te permite tener una visión de la batalla desde casi todos los ángulos.
- Decenas de entornos 3D extraordinarios de toda la galaxia *Star Wars*, desde el exhuberante y verde terreno de Yabin a la desolación de Tatooine.
- Lucha contra tus enemigos vía LAN o Internet (hasta 4 jugadores).
- Traducido y doblado al castellano.

REQUIERE 3D ACELERADORA





LA VICTORIA ES NUESTRA

TE UNIRÁS A NOSOTROS

focom.lucasarts.com
Sitio Web Oficial Star Wars: starwars.com

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Barking Dog Studios / Sierra / GTC
NTERNET: www.sierra.com
FECHA DE SALIDA: Otoño 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

HOMEWORLD CATACLYSM

Por Sebastián Riveros

Juegos como Homeworld no se ven muy seguido. Con este título la gente de Relic le cambió la cara al género de la estrategia en tiempo real con un producto de una calidad indiscutible. Los gráficos, el modo de juego, la música, todo se juntaba para crear un cóctel realmente asombroso. Ahora Barking Dog Studios y Sierra se preparan para ofrecernos la esperada secuela, Homeworld: Cataclysm

Las segundas partes pueden ser buenas

Barking Dog había comenzado a encarar este proyecto como una expansión, pero finalmente optó por hacer de Cataclysm un producto aparte, de modo que no será necesario tener Homeworld para jugarlo (aunque esto no es excusa para no jugar el original). Muchos de ustedes se preguntarán que pasó con Alex Garden y el equipo de Relic Entertainment, que desarrolló el juego original. Barking Dog mantiene estrechas relaciones con Relic e intentarán mantener intacto el concepto original sin efectuar ningún cambio brusco para que Cataclysm tenga un sentido de continuidad con Homeworld.

Probablemente, este cambio se deba en parte a que Relic ya no estará trabajando con Sierra en el futuro.

La historia

Cataclysm tendrá lugar unos 15 años después de Homeworld. Los sobrevivientes de la civilización Kushaan se han asentado en Higaara, su planeta hogar. Las familias más importantes han tomado el poder, lo que ha causado la desaparición de varios Kiithid (clanes) y la aparición de otros nuevos. Los Taidaan, por otra parte, están en problemas. Sus colonias exteriores se rebelan, formando así nuevas alianzas menores y grupos dedicados a la piratería. Nuestro rol será el de capitán de una nave minera y de exploración del Kiith Somtaaw. Nuestra nave, la Kun-Laan, se adaptará a cualquier situación y podrá estar rápidamente lista para el combate. A medida que avancemos, nuestra nave sacrificará módulos de carga y proceso de mineral para agrandar el hangar y construir laboratorios de investigación.

También deberemos enfrentar un nuevo enemigo. Una extraña fuerza biomecánica maligna conocida como "La Bestia", que tiene la habilidad de infestar nuestras naves y las de otras facciones para usarlas en nuestra contra. La ventaja de La Bestia es que no sólo puede adquirir avances tecnológicos al investigar. También puede asimilar las tecnologías que no posee de las naves que captura (aquí hay Borg encerrado). En ciertas ocasiones tendremos que decidir entre implementar una tecnología para aumentar el poder de nuestra flota o no implementarla y evitar que "La Bestia" se apodere de ella.

El juego

Cataclysm tendrá varias ventajas sobre su predecesor. El juego contará con 17 nuevas naves y un sistema de combate mejorado que podremos utilizar a lo largo de las 17 misiones del juego. Una de las



naves, la "Mimic", puede utilizarse en pares, para imitar naves enemigas y asteroides y espiar con cierta tranquilidad a nuestros enemigos. Otra de las adiciones serán los cristales, una nueva fuente de energía que nuestras naves mineras podrán recolectar. Desgraciadamente, los cristales explotarán si la nave que los transporta es alcanzada por el fuego enemigo, añadiendo así un nuevo



elemento estratégico al juego. Otra novedad es que las naves madre ya no estarán indefensas. Tendrán un arma principal, un cañón de energía para los Somtaaw y el rayo asimilador para "La Bestia". También podremos moverlas por el campo de batalla. No como en Homeworld donde estaban fijas en un punto en el espacio. Gracias a ello, podremos optimizar la recolección de minerales y huir si la cosa se pone fea. Barking Dog está trabajando para mejorar la inteligencia artificial de las naves. Quienes hayan jugado Homeworld recordarán, por ejemplo, que las opciones defensivas de nuestra flota no eran tan efectivas como las ofensivas. Nuestras naves se quedaban flotando sin hacer nada mientras una horda Taidaan castigaba sin piedad nuestra nave madre. Esto no se repetirá en Cataclysm. Además, podremos tomar parte en la batalla, metiéndonos en cualquiera de las naves como piloto (el último patch de Homeworld también permite esto.) Además, nuestros pilotos adquirirán mayor



experiencia, lo que los hará más peligrosos para nuestros enemigos y mucho más valiosos para nosotros. La actuación de algunos escuadrones clave puede ser la diferencia entra la victoria y la muerte. Los recursos se manejarán de una forma un tanto diferente para administrarlos mejor. En cada una de las misiones tendremos suficientes recursos para fabricar lo que necesitemos. De esta manera, no tendremos que preocuparnos por planear con demasiada antelación qué naves construir y qué tecnologías investigar. El juego promete también varias mejoras en la parte gráfica. Mejores efectos, explosiones más grandes

Otra ventaja será el mayor numero de opciones multiplayer. Podremos jugar como miembros del Kiith Somtaaw o como "La Bestia". Sin embargo, las capacidades aparentemente superiores de este mortal adversario podrían presentar un desbalance de fuerzas. Será interesante ver cómo Barking Dog se propone dar a la flota Somtaaw una oportunidad justa de defenderse. Hasta el frío espacio estará en nuestra contra, con lluvias de meteoritos y cinturones de asteroides que amenazarán la integridad de nuestra flota. Como si esto fuera poco, Barking Dog se propone simplificar y mejorar la interface. Al principio no se nos ocurría como podrían mejorar lo que parece inmejorable, pero luego de jugar largo y tendido, vimos que hay ciertos detalles que pueden mejorarse.



En resumen

Homeworld: Cataclysm es algo intermedio entre una expansión y una secuela completa. Si bien hay algunos préstamos de Star Trek y C&C: Tiberian Sun, Cataclysm tendrá un enorme número de mejoras que lo transformarán en un título imperdible. Es claro que, bajo la tutela de Relic, Barking Dog se propone recrear todo el universo de Homeworld con un producto realmente muy bueno. No es una empresa sencilla pero puede que tenga éxito. Esperemos que Cataclysm tenga la misma calidad que Homeworld, un título que sentó un nuevo precedente de excelencia en este género.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts / Microbyte
INTERNET: www.lucasarts.com
FECHA DE SALIDA: Abril 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

STAR WARS FORCE COMMANDER

VADER, SOY TU HIJO

Por Rodrigo Peláez

LucasArts vuelve al ruedo con un nuevo título de (adivinen) la saga Star Wars (y van...) que incluye la noble intención de lavar su honor mancillado por intentos no del todo felices como el "consolero" Shadows of the Empire, el "tibio" Rogue Squadron o el "incomprendido" Rebellion.

Por estos días, en la empresa fichinera del bienamado George Lucas, no hay precisamente mucho olor a rosas que digamos...

Un rumor cada vez más fuerte corre por sus pasillos (y por el chismosísimo mundillo virtual) acerca de la posible ruptura comercial con su distribuidora europea, Activision, puesto que los mentores de la galaxia muy, muy lejana alegan que sus títulos adolecen de la distribución y el "cariño" adecuados que deberían propinarles en el viejo mundo.

Para colmo, su última aventura gráfica (Grim Fandango) resultó ser un fiasco comercial (una verdadera lástima, porque creo que no es necesario aclararles, queridos lectores, que es una de las mejores producciones del siglo pasado) a pesar del importante apoyo publicitario volcado en la misma.

Por si todo esto fuera poco, la crítica especializada (y para que nos vamos a engañar; los fichineros en general también) se quejaron de los gráficos anticuados que lucía, en el preciso momento de su lanzamiento, Indiana Jones and the Infernal Machine.

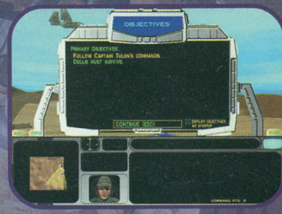
Será por eso que, de un día para el otro, decidieron jugarse todas las fichas en este nuevo título que revisaremos hoy (título que, al momento de leer estas líneas, ya estará a la venta en USA).



Prueba de esto es el dedicado (y amplio) espacio que le han otorgado en el site oficial de LucasArts, y que además cuenta con actualizaciones constantes y MUCHISIMA data acerca del título, sus unidades, los personajes principales, las estratégicas y los "tips" (¡aún antes de lanzar el juego ya estaban publicadas!, idea genial si tenemos en cuenta que en el momento en que instalamos Force Commander en nuestras excitadísimas máquinas ya teníamos en claro, gracias a este brillante detalle, varios conceptos básicos del mismo) y un sin fin de alegrías más que incluyen, por ejemplo, downloads de temas de la banda de sonido del juego en formato MP3 (los temas originales de John Williams que tan familiares nos resultan, pero con importantes toques techno: una delicia).



Es por esto y mucho más, amigos, que no debemos demorarnos ni un minuto más y que, con la autoridad que me confiere mi cargo, les ordeno colocarse sus relucientes uniformes de Stormtroopers, tomar sus paquetísimos rifles láser y salir a chamuscar escoria rebelde por todos los rincones de la galaxia; esa muy muy lejana.



Hansel y Gretel, pero sin Gretel, con dos Hansel y muchísimas brujas con cara de imperiales

Force Commander (FC) es el primer intento de LucasArts en el universo de los juegos estratégicos en tiempo real (y encima en 3D). Intento demorado, por cierto, pero que se caía de maduro desde la aparición del género. Nosotros, los fanáticos de la saga, deseábamos desde hace años meter los

garfios en algún hermoso programor que nos permitiera decidir el destino de las implacables tropas imperiales o de las escurridizas ratas rebeldes (no es que yo tenga mis preferencias, ojo).

La larga espera terminó y ahora tendremos la oportunidad de comandar a cualquiera de los dos bandos, con la agravante de que, como si enviar a la muerte a miles de almas bajo la atenta mirada de nuestros superiores fuese poco, deberemos ocuparnos personalmente de cuidar a los hermanitos Tantor.

¿Qué quienes son estos muchachines con apellido de elefante? Bueno, les cuento que Dellis y Breen crecieron rodeados de imperiales (es más, su padre era uno, pero murió cumpliendo con su deber masacrado por terroristas rebeldes en una trágica misión). De todos modos, los chicos nunca olvidaron las enseñanzas de su progenitor y tampoco pudieron olvidar como, luego de que su aldea fuera arrasada por (adivinen) subversivos inescrupulosos de la Alianza, tuvieron la suerte de ser rescatados de los escombros de lo que segundos antes era su hogar por una mano amiga, la mano de un Stormtrooper.

Será por eso que ambos concurrieron a la Academia Imperial y... y no les cuento más porque sería arruinarles la velada; en otras palabras, ¡averígüenlo por ustedes mismos, reclutas!

Cabe destacar que ésta no es la primera vez que los chicos de Lucas apelan al truquillo de insertar personajes "paralelos" al universo Star Wars para darle un poco de picor al asunto (aunque no siempre lo logran, pero por lo menos lo intentan); basta con recordar a la familia Ozzamen de X-Wing Alliance.

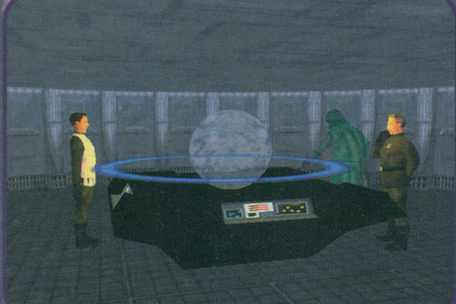
Es más que obvio que, cual drama shakesperiano, los hermanos tomarán distintos rumbos y uno de ellos traicionará al glorioso Imperio uniéndose a ese grupo de campesinos famélicos que se hace llamar "Rebelión".



Pero el detalle de los Tantor es una pequeñez si se lo compara con la niña bonita que la compañía californiana viene promocionando largos meses atrás: el engine 3D que da vida a este estratégico en tiempo real.

Utilizando sencillas combinaciones de teclas, podremos desplazar la cámara libremente por los escenarios y cambiar el ángulo de la visión, o seguir de cerca los pasos de alguna de nuestras unidades.

Es más, piensen en lo bonito que resultaría colocarse cerca de las fuerzas enemigas y compartir el terror de las mismas al ver avanzar, imponentes e implacables, a nuestros AT-AT´s... porque claro, ¿quién en su sano juicio elegiría, si le dieran la opción de elegir, a la Alianza Rebelde para representar en FC, no?



Afortunadamente, contaremos con misiones de entrenamiento para dominar todos los artilugios de este innovador sistema de cámaras (innovador hasta que llegue Shogun: Total War, pero claro, esa ya es otra historia y ya hablaremos de eso en otra oportunidad, ¿no, Durgan?).

Tu misión, Dellis, si decides aceptarla... (y más vale que lo hagas, porque a Vader hoy le pica la nariz y todos sabemos lo que eso significa cuando tiene puesta la careta).

- 24 misiones Single Player.
- 27 misiones Multiplayer.
- Más de 40 unidades para comandar y mandar al muere y, abran bien los ojos: esto incluye a Luke, Leia, Han Solo, Chewbacca (Chewie para los amigos), R2-D2 (¡Arturito recluta, Arturito!), C3PO y el inimitable, el magnífico, el maléfico, el misterioso luchador enmascarado ¡Dark Lord of the Sith... Daaaaaarth Vadeeeeeer!).
- Escenarios "ilustres" donde batirse a duelo como Endor, Yavin IV, Hoth, Tatooine, Coruscant y algunos otros desconocidos pero no menos tentadores son sólo algunos de los picores que nos ofrecerá este nuevo chiche.

Y hablando de escenarios "ilustres", es bueno que sepan que FC se sitúa temporalmente





entre Star Wars: A New Hope (o sea la primera película de la saga) y The Return of the Jedi (la última); con lo cual nos encontraremos dirigiendo a nuestras leales tropas en algunos de los tantos momentos memorables creados por la increíble cabezota de George Lucas: invadir la base rebelde de Hoth y aplastar como cucarachas rodianas a sus ocupantes (ojo que Vader estará supervisando la invasión, así que a no hacer bobadas) dejará de ser uno de nuestros febriles sueños de juventud. Los más blandos podrán llevar a cabo el sabotaje rebelde al generador de campo de fuerza de la nueva Estrella de la Muerte en Endor (claro que si yo puedo evitarlo, allí estaré para... hummm, evitarlo) o intentar la increíble estupidez de invadir Coruscant para instaurar una nueva república (eso sí, recuerden que si fallan el Emperador Palpatine no resultará un muy buen anfitrión que digamos, a no ser que tengan la suerte de llevar la palabra Skywalker como apellido).

En fin, son muchos los alegrores con los que cuenta el arsenal de FC, y ya que estamos hablando de arsenal, la Rebelión contará con unidades famosas como el Snowspeeder (la navecilla aquella que lanzaba un potente cable capaz de hacer caer de bruces a los pavorosos AT-AT´s), el bombardero Y-Wing (con sus cañones de iones capaces de inmovilizar cualquier unidad mecánica), el medical droid (ese robot que le puso a Luke la mano de maniquí) o el Trooper (el equivalente rebelde al Stormtrooper pero sin coraza ni agallas, ¡ja!), además de numerosos tanques y artillería pesada como para combatir a las colosales bestias del Imperio y una de las unidades más peligrosas para los sicarios del Lado Oscuro: el infiltrator, un soldado especializado en capturar estructuras (¿se acuerdan del comando de Command & Conquer?) y robar preciados vehículos (¿se imaginan un AT-AT en manos de la Rebelión con la guita que sale?).

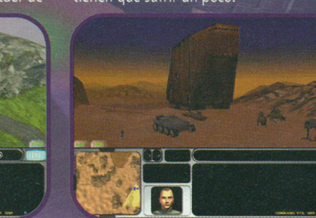
El Imperio, por su lado, pondrá en combate una vez más a los gloriosos Stormtroopers, a los temibles Dewback Troopers (los Stormtroopers montados en esas lagartijas repugnantes), a los majestuosos AT-AT´s (los elefantes mecánicos, che) y AT-ST´s, a los aerodinámicos TIE-Fighters, a los genocidas TIE-Bombers (¡bombuchas, amigos!) y a un sin fin de unidades más que nos les pienso contar, sólo para que entiendan que para llegar a ser Jedi, primero tienen que sufrir un poco.

Impressive. Most impressive... but you are not a Jedi yet

La versión final de FC llegó a la Editorial sobre la hora de cierre. Por desgracia, no tuvimos el tiempo suficiente como para testearlo a full y contarles nuestra opinión en este número. Sin embargo, vamos a seguir jugándolo durante todo el mes para poder brindarles un review completo en XPC de mayo. ¡A no desesperar! De todas maneras, desde varios días antes teníamos la suerte de contar con una versión preliminar de FC cedida gentilmente por la gente de LucasArts, como para ir saboreándolo.

Resumiendo: las opiniones que leerán a continuación se basan pura y exclusivamente en una versión preliminar de FC. Aclarado esto, ahora vayamos por partes: ¿cómo se "fabrican" unidades en este juego? Bueno, el método es ingenioso pero también podría tildarse de arcadón: cada vez que ocupemos estructuras y liquidemos unidades enemigas o cumplamos los objetivos (primarios y secundarios) nos otorgarán "puntos de comando" que podremos "gastar" comprando estructuras y unidades. Cuando los puntos se acaban, se acaban los suministros. Así de simple. Lamentablemente, una vez que lleguemos a los 5000 puntos la cifra se clavará ahí, y no importa lo que hagamos, no obtendremos ni uno más; desde mi humilde punto de vista, toda una tontería que nos impulsa a "comprar" sin medida con tal de aprovechar esos preciados puntillos. Lo bueno es que los mismos se transfieren de misión a misión, con lo cual todo lo que ahorremos nos será de gran ayuda en las misiones siguientes. LucasArts prometió también la opción de transferir soldados de una misión a otra, y agregó que estos acumularán puntos de experiencia (lo mismo correría para las tropas mecanizadas). Ver para creer.

Otra de las lindas novedades que incluye FC es que algunas unidades pueden "desmontarse" de sus vehículos para continuar a pie: por ejemplo, los Dewback Troopers abandonarán (aunque sea por un rato) a sus gigantescas lagartijas, y aquellos







que montan motocicletas voladoras (sí, las mismas que hicieran famosas Luke y Leia) también podrán hacerlo. A su vez, será posible transportar Stormtroopers al frente de batalla utilizando AT-AT´s o AT-ST´s por nombrar algunas unidades con estas posibilidades (no se entusiasmen y recuerden que la Rebelión cuenta a su vez con transportes de similares características).

Por otro lado, no se nos plantearía de entrada la opción de elegir alguno de los dos bandos, sino que comenzaríamos con el Imperio, para luego continuar (si es nuestro deseo, claro) con la Rebelión. Este es un punto cuestionable porque, puesto que la trama del juego es fija, no podremos alterar los sucesos que nos maravillaron en las tres películas más famosas de la saga (aunque en las últimas misiones del lado rebelde, podremos intentar una invasión a Coruscant, hogar del noble anciano Palpatine).

El universo del FC está realizado completamente en 3D. Las ventajas son evidentes: podemos ver la acción desde cualquier ángulo, acercar y alejar la cámara todo lo que queramos y apreciar animaciones más fluidas en nuestras tropas. Las desventajas también son evidentes: muchas unidades en pantalla atentan contra el rendimiento de nuestras PC. Las grandes estructuras debieron simplificarse (y lucen bastante pobres por cierto) para que no resulte una tortura cada rotación de cámara. Un detalle al respecto que no me hizo demasiado feliz es el hecho de que las unidades muertas o destruidas desaparecen totalmente de la pantalla (o por lo menos eso sucede en la versión preliminar). Esto le quita realismo y ferocidad a los combates puesto que el terreno queda tan limpio como antes de que lo pisáramos. Si tenemos en cuenta que Shogun: Total War, de Creative Assembly, nos permitirá visualizar hasta 5000 (sí, leyeron bien: 5000) soldados combatiendo y que el cadáver de cada uno de ellos será capaz de quedar desparramado y ensangrentado en pantalla (cosa que ya pudimos apreciar en la demo del XCD del mes pasado), imagínense cómo lucirá el campo de batalla luego de un enfrentamiento de esta envergadura (eso sí, tengamos en cuenta que el terreno de Shogun es de un exquisito 3D mientras que las unidades están hechas en 2D, cosa que posibilita este hallazgo). ¿Qué prefiero yo? Tropas un poco más rústicas (ojo, que las de Shogun no tienen nada de malo, por lo menos las de las últimas capturas de pantalla que aparecieron en la autopista informática) pero con más "feeling" bélico, cosa que, hasta el momento, no logró transmitirme FC en el grado que esperaba. Habrá que aguardar entonces a la versión original para que pueda bajar el martillo acerca de este asunto.

Otro tema que no me dejó del todo tranquilo es el movimiento de algunas unidades: los Stormptroopers (Sandtroopers para los puristas) parecen patinar en el desierto (y se mueven con una velocidad pasmosa, aunque estén trepando una duna) y las lagartijas que montan se desplazan como esos chiches a cuerda que nos compraban nuestras tías cuando éramos niñitos.



La IA (inteligencia artificial) enemiga no demostró, por el momento, ser un reto para alguien que tenga algunas horas de vuelo en estratégicos en tiempo real; por lo cual también rezo para que ese punto sea ajustado en el original.

Bueno, no les tiro más pálidas. Será cuestión de que todos juntos le prendamos velas a San George para que los puntos flojos de FC se "sanen" y lograr el milagro de que LucasArts vuelva a oler a rosas. O mejor aún, a carnecita rebelde achicharrada.

Adiós amigos y, como diría mi gomía Vader, "No one will stop us this time". He dicho.

Galería de imágenes

COMPAÑIA: Blizzard Entertainment
DISTRIBUYE: Blizzard Entertaiment

Warcraft III

DESCRIPCION

Blizzard Entertainment se propone crear un nuevo género dentro del mundo de los juegos. ¿Qué mejor noticia que ésta, en un tiempo en el que la originalidad aparece en raras ocasiones? Diablo redefinió los juegos de rol. Warcraft y Warcraft II fueron dos de los mayores exponentes de la estrategia en tiempo real. Con la tercera versión de la saga, inminente, tendremos entre manos una mezcla de RTS y RPG (estrategia en tiempo real y juego de rol), que todos consienten en llamar RPS, algo así como "juego de rol estratégico". Esto implica fuertes contenidos de aventura y abundante acción en tiempo real cuidadosamente planificada.

No habrá que colectar recursos para fabricar nuestros ejércitos y fortificaciones, salvo oro, mucho oro, que no siempre extraeremos del interior de una mina, ¡puede estar en el vientre de un dragón o en el campamento del enemigo, o donde quiera que nos lleve el curso de los acontecimientos! Habrá que guiar ejércitos de pocos pero poderosos individuos, cuyo líder tendrá el carisma de un héroe. Humanos y Orcos deberán unirse para enfrentar a una tercera raza, una poderosa horda de demonios surgidos de improviso desde la garganta del Abismo. Para mayor sorpresa, Blizzard acaba de anunciar que no sólo serán tres las razas del juego, sino seis, pero no ha revelado sus peculiaridades. Lo único seguro es que cada una tendrá diferentes habilidades. El engine, por su parte, permite presentar en pantalla un increíble escenario 3D sin divisiones ni necesidad de carga desde disco. Esto es, sin lugar a duda, un evento revolucionario en el mundo de los juegos. No todos los días se asiste al nacimiento de un género.





Galería de imágenes

COMPAÑIA: Electronic Arts
DISTRIBUYE: Microbyte

Need for Speed: Porsche 2000

DESCRIPCION

Gracias a la gente de Electronic Arts, que nos facilitó una beta de esta belleza, podemos contarles más en detalle, mientras admiran las imágenes que hemos generado especialmente para ustedes, en qué consistirá este nuevo capítulo de la saga Need for Speed.

Primeramente, los modos de juego principales serán dos: Evolution y Factory Driver. En la primera opción atravesaremos la historia de la aclamada marca alemana, compitiendo en diferentes carreras con todos los modelos que la empresa alguna vez tuvo a disposición de sus clientes. A medida que vayamos ganando, iremos juntando el dinero necesario para poder adquirir los últimos modelos de Porsche.

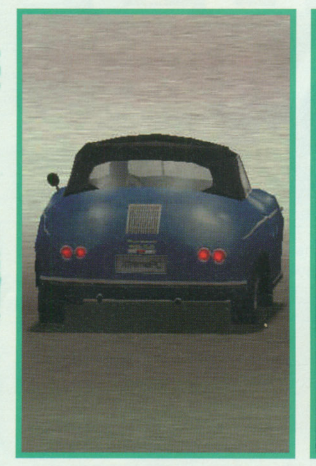
La segunda opción, conocida como Factory Driver, nos pondrá en la piel de un corredor contratado por la fábrica, y aquí realizaremos pruebas al mejor estilo Gran Turismo (hiperfamoso simulador de autos que está disponible en la consola PlayStation), con un límite de tiempo para completar un circuito con obstáculos, por ejemplo.

Obviamente, también estarán disponibles el modo de quickrace para un solo jugador y la posibilidad de encuentros multiplayer por medio de una red LAN o Internet, y, como pueden ver en las fotos, en esta ocasión los desarrolladores se superaron, creando un simulador que tiene unos gráficos realmente increíbles, y que gracias a los seteos configurables dentro del programa permiten que las máquinas menos rápidas puedan disfrutar igualmente de NFS: Porsche 2000.

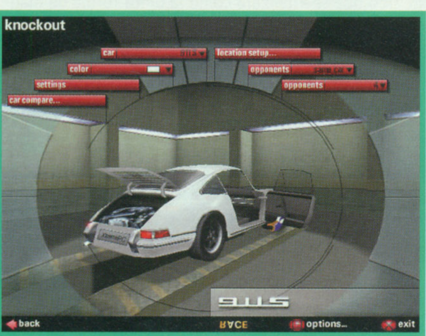
El juego estará disponible en muy poco tiempo, ¡así que vayan preparando esos volantes para sentir toda la velocidad a bordo de estos bólidos germanos!

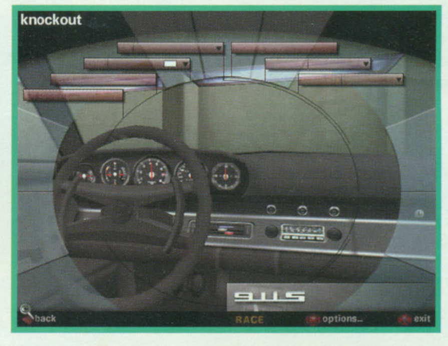







Gärtringen
Nufringen
Stuttgart
00:25.35
time
59:59.99
record
burnout + 00:18.70
rogue + 00:14.70
mccue + 00:15.40
machine + 00:16.18
helmut
position 5/5
engine 0%
steering 0%
body 0%
suspension 0%
damage 0%
gear
2


knockout
car
location setup...
color
opponents
settings
opponents
car compare...
911S
back
RACE
options...
exit


knockout
911S
back
RACE
options...
exit


damage
gear
2



SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

Voz en off:

Señor Presidente, Señor Gobernador, Señores Diputados y Arzobispos, damas, caballeros, buenas noches. Tenemos el agrado de reunirnos por segunda vez con motivo de la entrega anual de los Premios Xtreme a los productos más destacados de 1999.

Aplausos

Esta noche la Editorial se viste de fiesta una vez más para traerles a todos ustedes, nuestros estimados espectadores, lo mejor de lo mejor y también lo peor que ocurriera durante el año pasado en el mundo del entretenimiento. ¡Con ustedes, nuestros anfitriones!

Desde el bastidor derecho, en medio de un coro de trompetas y apenas cubierta con un vestidito de tela blanca con un enorme moño en la cintura, Pamela Anderson hace su entrada a los saltitos hacia el estrado. Desde la izquierda, a los saltitos, aparece el Dr. Picor, visiblemente incómodo con su smoking. Aplausos.

Pamela: Buenas noches, ésta es la lista de nominados.
Dr. Picor: No traje la lista.

Tras un momento de silencio, la espectacular rubia dice, leyendo:

Pamela: 1999 ha sido uno de los mejores años para los fanáticos de los juegos de PC, y eso puede verse reflejado en la inmensa cantidad de títulos de gran calidad que pudimos probar. No hay dudas de que muchos de los géneros nominados estaban sufriendo del peor problema de todos...

Dr. Picor: ¡El estancamiento! *(aplausos)*. A medida que pasa el tiempo, parece natural que los desarrolladores de juegos tengan serios problemas para innovar. Estamos viviendo una época en la que ya todo parece inventado. Ser original cuesta más de lo que muchos de nosotros podemos suponer.

Pamela: Pero algunas empresas han conseguido desarrollar productos novedosos y que, en muchos casos, consiguieron sacar a flote géneros que ya empezaban a dar muestras de extinción.

Dr. Picor: Es notable, sin embargo, que estas personitas hayan tenido que combinar diferentes géneros, a veces dispares, para crear algunos de los juegos que les presentaremos a continuación. Sin duda, es una tendencia que no desaparecerá durante este año de fin de milenio, sino que se afianzará como la única forma de mantener vigente a la industria.

Pamela: El perfeccionamiento de las viejas fórmulas, la combinación de géneros y el avance constante de la tecnología serán la clave de los juegos de las futuras generaciones. *(Aplausos)*

Dr. Picor: Este año nuevamente tenemos el honor de presentarles los juegos que, a criterio de los integrantes de la Editorial de Xtreme PC, merecen ser galardonados con nuestro premio anual. La estatuilla que hoy les entregaremos significa el reconocimiento de la Editorial a todas aquellas compañías desarrolladoras de estos maravillosos juegos, como así también a las empresas argentinas que siguen apoyando incondicionalmente a la industria, a pesar de la dificultad que entraña competir en un mercado tan difícil y acosado por la piratería informática como el nuestro. *(Aplausos moderados)*

Pamela: Esta noche maravillosa también será testigo de la entrega del galardón máximo, el Premio de los Lectores, que con sus votos han elegido un producto entre muchos que se hará acreedor de nuestro reconocimiento. ¡A todos ellos, muchas gracias en nombre de la Editorial! *(Aplausos)*

A espaldas de los anfitriones, el telón se abre y un ballet de ciento ochenta bailarines, enfundados en trajes multicolores y peinados a la gomina, empiezan a girar y girar, dando saltitos como mariposas, mientras la música crece en intensidad y los spots caen sobre el anfitrión, quien a su vez ha caído sobre la anfitriona.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA ARCADES

RAYMAN 2

A







COMPANIA: *Ubi Soft*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

El género de los juegos de plataforma ha sido el preferido por el público desde los mismos principios de la historia del entretenimiento computarizado. Con el tiempo, estos arcades evolucionaron desde aquellos con fondos planos y un efectivo sistema de scroll hasta lo que son hoy, complejos juegos en 3D. Rayman 2, de Ubi Soft, sin dudas es el mejor de su género. Los escenarios de Rayman, un simpático ser de aspecto absolutamente francés, que no tiene brazos ni piernas, pero sí manos y pies, son, para decirlo con sencillez, preciosos. Ya de entrada, todo, desde el cielo cubierto de nubes móviles en forma de caracol hasta el suelo atiborrado de vegetación y cursos de agua cristalina, habitado por animales, hojas volantes y copos de luz, conforman un ambiente fantásticamente bello. Los escenarios nunca son idénticos; guiaremos al adorable Rayman por el interior de cavernas, barcos piratas y decenas de paisajes más. El cuidado puesto por Ubi Soft en cada detalle es realmente impresionante. ¡Da la sensación de estar participando en un dibujo animado!

Más allá de los gloriosos gráficos en 3D, Rayman 2 lo tiene todo: sonido y música son un verdadero placer para el jugador. El manejo de cámara es impecable, y los personajes secundarios que nos acompañan no podrían ser mejores. Todavía más genial es el desarrollo de la historia y su constante variación en cuanto a los puzzles que se nos presentan. Rayman deberá nadar, saltar, usar su flequillo como las aspas de un helicóptero, cargar barriles explosivos, flotar en corrientes de aire, colgarse de lianas y enredaderas, esquivar voraces pirañas y, en general, decenas de actividades más que, en conjunto, producen una adicción total.

Dr. Picor *(arreglándose el cuello del smoking)*: ¡Por todo esto, Rayman 2 se hace acreedor a nuestra estatuilla como Mejor Arcade de 1999!

Pamela *(agitada)*: Yo... eh, ¿eh?

NOMINADOS

B COMPANIA: *Eidos Interactive*
DISTRIBUCION: *Unisel*

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Raziel, el vampiro de las alas rotas, estuvo a punto de convertirse en nuestra elección primaria, pero se quedó segundo por apenas dos votos, y provocó más de una discusión entre los miembros del staff. Soul Reaver es uno de los mejores productos de su género, dueño de una jugabilidad inmejorable y de un diseño de niveles y puzzles que no sólo obligan a estar bien de reflejos sino también a usar la neurona. Es un juego oscuro, que los entusiastas amarán al punto de desarrollar alas propias. En general, no mejor que Rayman 2, pero casi.



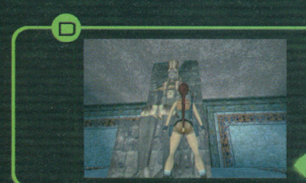
C COMPANIA: *Acclaim*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

SHADOW MAN



La espeluznante historia de Mike LeRoi, basada en un comic de terror poco conocido en la Argentina, propone recorrer dos lados de la realidad: el de los vivos y el de los muertos, que debemos transitar por completo para resolver todos los puzzles. La combinación de zombies, bestias voraces, vudú y armas de fuego hacen de Shadow Man uno de los juegos más jugosos. Gráficamente, es impecable. El sonido, en tanto, es capaz de hacernos saltar de la silla y hasta angustiarnos. ¡Ideal para pasar algunas noches en vela!

D



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

E



INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL

F



URBAN CHAOS

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA ARCADES 3D

UNREAL TOURNAMENT & QUAKE IIII ARENA

A



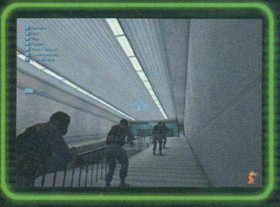
COMPANIA: *Epic Megagames / id Software*
DISTRIBUCION: *GT Interactive - Edusoft / Activision - Tele Opción*

En la Editorial, como miembros del jurado, debimos dirimir cuál sería el mejor Arcade 3D en la única forma posible: enfrentándonos en largos Deathmatchs y otros torneos por el estilo. En nuestro review, aparecido en XPC de enero, dimos como ganador a Quake III Arena por una diferencia de apenas 2%, aunque dejamos claro que Unreal Tournament era tanto o más bueno, dependiendo de los gustos de cada quien. En torno al mundo, en tanto, se dice que Unreal Tournament es superior gracias a sus variados estilos de juego (no sólo DM y CTF, sino también Asalto y Dominación), al diseño más novedoso de sus niveles (Q3A no presentó diferencias excepto en sus gráficos) y a la ductilidad del engine para recibir alteraciones por medio de "mutadores" (algo que resulta más complicado de implementar en el engine de id Software).
Pero la realidad en nuestro país finalmente nos da la razón: vayan donde vayan, lo único que se juega es Quake III Arena. ¿Las razones? Parecen claras. En la Argentina es obvio que vivimos un retraso con relación al resto del mundo. En los Estados Unidos, que citamos como ejemplo por tratarse del país que domina el mercado de los FPS, el público vivió años de Deathmatch en red gracias a Doom y a la serie Quake, y ya está cansado. En nuestro país recién comenzamos a descubrir las bondades del juego multiplayer debido al menor costo del hardware y a los avances en materia tecnológica. Para los argentinos, el Deathmatch todavía está en pleno desarrollo; es por eso que Unreal Tournament, con su estilo de juego más táctico y variado, cae bajo el peso del más simplista, pero violento y frenético Deathmatch de Quake III Arena. De todas maneras, tras jugar a ambos juegos y consultar entre todos qué hacer que resultara justo para ambos productos, decidimos que lo mejor es premiar a los dos por igual. Ambos son tan diferentes como los jugadores que los prefieren. Ambos son productos excelentes. Que sea, entonces, un empate.

NOMINADOS

B
COMPANIA: *Sierra*
DISTRIBUCION: *Sierra*

SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE



La reivindicación de la serie SWAT, de Sierra Studios, llegó arrasando con todo, incluso con su más feroz competidor (el de al lado). La sensación de inmersión que produce el juego es notable, y su realismo hace temblar de alegría. Un arsenal variado, materiales que responden al tipo de munición utilizada, misiones atrapantes y una manifiesta variedad de comportamiento en la IA del juego, convierten a SWAT: Close Quarters Battle es uno de los mejores de su tipo. Si tiene un defecto, es la carencia de soporte multiplayer.


C
COMPANIA: *Red Storm*
DISTRIBUCION: *South Peak Interactive*

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



Red Storm liberó la segunda parte de su impresionante Rainbow Six, basado en las novelas de Tom Clancy. Rogue Spear, sin contar con cambios relevantes, ya que su engine es casi idéntico al anterior al igual que la música, admite uno de los juegos multiplayer más completos de los últimos tiempos. Para jugar solos no es la gran cosa, debido a ciertas fallas en la IA, pero su jugabilidad y ambientación inducen estados graves de sonambulismo entre quienes juegan con asiduidad en una LAN. Excelente.

D



BATTLEZONE 2

E



KINGPIN

F

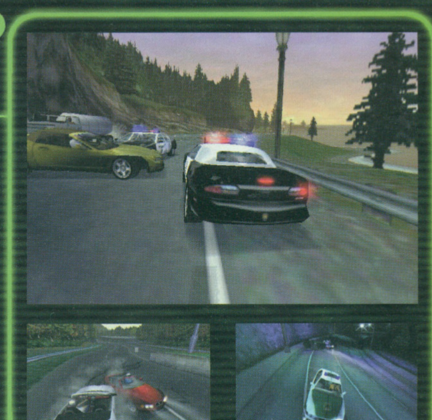


CODENAME EAGLE


El simulador social del creador de SimCity™
MAXIS
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Los Sims
Criminal fugado: protejan sus batidoras y ordenadores
Desaparecido niño prodigio: terror en Avenida Sim
Policía y Asistente social en busca de niños desatendidos: ¡hagan caso a sus hijos!
Puri
Profesión: enfermera. Si su jefe supiera como tiene la casa, no la dejaría entrar en el quirófano.
Lo contamos dentro
Suplemento: mejore su carisma y autoestima
8 414185 059623
Tú los creaste...
ahora asume las consecuencias.
ELECTRONIC ARTS
Los Sims
El simulador social del creador de SimCity™
www.thesims.com
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO:
Teléfono: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
www.microbyte.com.ar

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

A



COMPANIA: *Electronic Arts*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

Pamela: ¡ADORO los coches caros!
El género de las carreras ha dado un gran salto gracias al avance tecnológico. Hoy en día el uso de la aceleración gráfica beneficia a este tipo de productos que necesitan representar paisajes en movimiento a gran velocidad. El realismo de los nuevos juegos de carreras es cada vez mayor, tanto que a cierta altura cuesta diferenciar un arcade de un simulador. Si a esto le sumamos una enorme variedad de opciones a la hora de elegir distintas máquinas, múltiples y coloridas pistas y condiciones climáticas a elección, además de diversos modos de competencia en solitario y en multiplayer, como la de las persecuciones con patrulleros de Policía, es obvio por qué los fierreros caen rendidos ante ruedas de Need For Speed: High Stakes.
Electronic Arts es la compañía que tiene bien claro cuál es la fórmula del éxito en esto de los juegos de carreras. La cuarta versión de la serie NFS es la más elaborada y completa. Dieciocho modelos de coches diferentes (BMW, Mercedes Benz, Pontiac, Chevrolet, McLaren, Ferrari, Porsche, Jaguar, Lamborghini, etc.), tableros en 3D fieles a cada marca, cuatro sistemas independientes (suspensión, carrocería, dirección y motor), vistas de cámara espectaculares, replays, sonido convincente, más soporte técnico on line, información y fotos para tirar para arriba, hacen de High Stakes un producto irremplazable para los amantes de los autos rápidos, sean expertos conductores o sólo aficionados.
Dr. Picor *(acercándose más a Pamela y poniendo voz melodramática)*: ¿Sabés qué, rubia? Yo tengo un Fiat 600 espectacular, con dados y todo.
Pamela *(dando un pasito disimulado al costado)*: High Stakes fue revisado en el número de julio de 1999, y desde entonces es el preferido por la redacción.

NOMINADOS

B

COMPANIA: *Acclaim*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

RE-VOLT



Nadie pensaba que el juego de Acclaim sería de los que se destacan, más compitiendo en un género superpoblado. Para sorpresa de todos en la Editorial, nos enganchamos de tal manera con estas impresionantes carreras de autitos a radiocontrol que aún hoy siguen dándonos grandes satisfacciones. Sus gráficos perfeccionistas, el magnífico sonido y su manejo realista de la física de estos pequeños bólidos lo convierten en un juego que todos deben tener. Super divertido y super adictivo.



COMPANIA: *LucasArts*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

SW EPISODE I: RACER



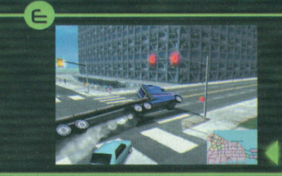
LucasArts nos puso a correr en los locos podracers que pudimos ver en La Amenaza Fantasma, el Episodio 1 de La Guerra de las Galaxias. Y lo hizo mucho más que bien. El vértigo al jugar Racer es palpable en cada curva y contracurva que tomemos a bordo de las fulgurantes vainas antigrávidas. Varios pods para elegir, repuestos que comprar y la magnética personalidad del universo Star Wars provocan desenfrenadas carreras tanto contra la IA como en multiplayer, todo ello mientras disfrutamos de la música de John Williams.

D



DRIVER

E



MIDTOWN MADNESS

F



RALLY CHAMPIONSHIP 2000


INVICTUS™
IN THE SHADOW OF OLYMPUS


Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™


TOP


14° East


QUICKSILVER
SOFTWARE INC.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA SIMULADOR DE VUELO

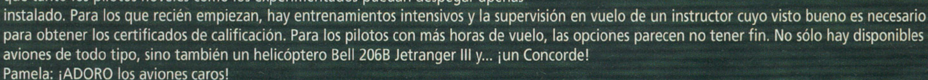
FLIGHT SIMULATOR 2000

A



COMPANIA: *Microsoft*
DISTRIBUCION: *Microsoft*

La nueva edición del ya clásico simulador de vuelo de Microsoft subió tan alto en nuestras expectativas que todavía no logramos aterrizarlo. Este invaluable producto para los entusiastas de la aviación civil recibió una actualización luego de la aparición de FS98, hace dos años. ¡Pero que actualización! Cumple con todo lo esperado y aún le sobra combustible para dar más. Las herramientas de vuelo de FS2000 -que se entrega en versiones convencional y profesional- comprenden lo necesario para que tanto los pilotos noveles como los experimentados puedan despegar apenas instalado. Para los que recién empiezan, hay entrenamientos intensivos y la supervisión en vuelo de un instructor cuyo visto bueno es necesario para obtener los certificados de calificación. Para los pilotos con más horas de vuelo, las opciones parecen no tener fin. No sólo hay disponibles aviones de todo tipo, sino también un helicóptero Bell 206B Jetranger III y... ¡un Concorde!
Pamela: ¡ADORO los aviones caros!



NOMINADOS

B MIG ALLEY

Rowan simula la Guerra de Corea a través de una campaña excepcional recreando a la perfección el modelo aerodinámico de la época. Tanto en gráficos como en sonido, MiG Alley no tiene nada que envidiar a sus competidores más cercanos. ¡Sin duda, imprescindible para todo piloto de guerra!

C JANE'S F/A-18



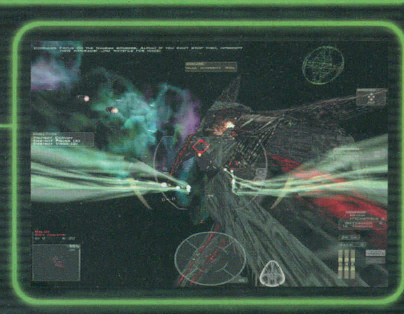
El F/A-18 E Super Hornet es uno de los jets de mayor autonomía de vuelo y probabilidad de supervivencia en combate. Jane's Combat Simulations nos tiene acostumbrados a sus exquisitos simuladores de vuelo, y ésta no es la excepción. Su jugabilidad es altamente adictiva; una máquina ideal para volar.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA SIMULACION CIENCIA FICCION



FREESPACE 2

A



COMPANIA: *Volition*
DISTRIBUCION: *Interplay*

Combatir en feroces batallas espaciales con las impresionantes astronaves de Freespace 2 es una experiencia cinematográfica, pocas veces vista en un monitor de computadora. Volition, Inc. logró convertir un producto que ya era genial en algo todavía mejor. En la primera parte llamaba la atención la cantidad y sobre todo el tamaño de las naves insignia; en Freespace 2 no sólo llaman la atención: lo dejan a uno con la boca abierta hasta terminar el juego. Gráficos, música y sonidos acompañan maravillosamente. ¡Es necesario destacar que algunas de las nebulosas más alucinantes de la galaxia se formaron en Freespace 2!
Son muchas las tácticas que podemos usar para afrontar las múltiples misiones -unas 30- gracias a la posibilidad de seleccionar una nave en particular entre unas veinte diferentes. La variedad de las misiones y su indiscutible jugabilidad hacen que el simulador de Volition se destaque sobre el resto de las simulaciones de ciencia-ficción de 1999.

NOMINADOS

B MECHWARRIOR 3



MicroProse abrió sus compuertas para dejar paso a los robots gigantes más poderosos de la historia. Mechwarrior 3 simula la experiencia de pilotar una pesada máquina de guerra capaz de destrozar todo en cuestión de segundos. Muchas opciones. Gráficos y sonido impecables. Para no dejarlo pasar.

C X-WING ALLIANCE



Nuevamente, un producto de LucasArts estuvo entre los nominados. Esta vez se trata de uno de los juegos más queridos por el público, que no solo cumple en actualizar sus gráficos y en agregar el solicitado soporte multiplayer, sino que además posee una campaña absorbente al cien por cien. ¡Impresionante!

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA SIMULACIONES

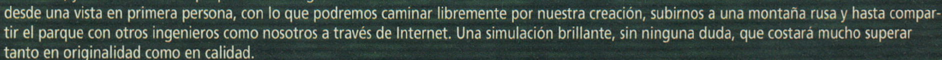
SIM THEME PARK

A



COMPANIA: *Bullfrog*
DISTRIBUCION: *Electronic Arts - Microbyte*

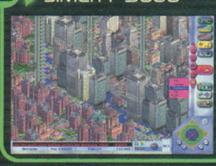
Roller Coaster Tycoon nos parecía bueno hasta que llegó el simulador de parque de diversiones de Bullfrog. Desde entonces, tuvimos que reconocer que estábamos ante un juegazo super entretenido y capaz de realizar proezas que ningún otro siquiera podía pensar seriamente. Lo primero: cuatro parques temáticos (Hallowen, Space Zone, Lost Kingdom y Wonder Land), cada uno con diferentes modelos para las atracciones que podemos construir y llenar (o no) de público según nuestra habilidad; y la casi demencial propiedad del engine de mostrarnos las atracciones desde una vista en primera persona, con lo que podremos caminar libremente por nuestra creación, subirnos a una montaña rusa y hasta compartir el parque con otros ingenieros como nosotros a través de Internet. Una simulación brillante, sin ninguna duda, que costará mucho superar tanto en originalidad como en calidad.



Dr. Picor *(tomando a Pamela del brazo)*: Decime la verdad, ¿lo preferís a Marley?

NOMINADOS

B **SIMCITY 3000**



La tercera versión del clásico simulador de ciudades, si bien cuenta con un sistema de desarrollo muy parecido a los anteriores, logró innovar gracias a una sustancial mejora en sus gráficos, en el sonido y en el nivel de detalle, puliendo lo que parecía perfecto. ¡Bien por la gente de Maxis!

C **PRO PINBALL: BIG RACE USA**

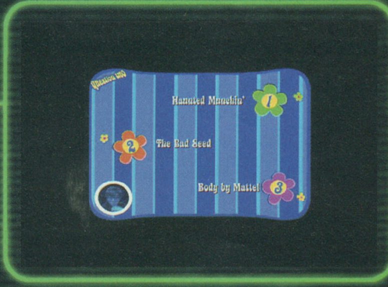


Empire Interactive nos trajo en 1999 el mejor simulador de pinball jamás concebido, aún superior al más reciente Pro Pinball: Fantastic Journey, el punto final de la serie. Una mesa que tiene de todo, incluso más que una de verdad. Gráficos, música, jugabilidad, física, todo. Una sola mesa, pero ESPECTACULAR.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA INGENIO / PUZZLES

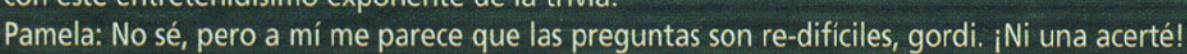
AUSTIN POWERS: OPERATION TRIVIA

A



COMPANIA: *Berkeley*
DISTRIBUCION: *Sierra*

Un producto no muy frecuente en el género de los juegos de ingenio es aquél que propone algo tan sencillo pero a la vez tan adictivo como un ping pong de preguntas y respuestas. En el caso de Austin Powers: Operation Trivia, de Berkeley Systems, nos enfrentamos a uno de los más claros ejemplos de un juego imposible de ignorar. Así como en su momento You Don´t Know Jack nos volvió locos en la Editorial, el año pasado nos amanecimos más de una vez (incluso fuimos a jugar los sábados) con este entretenidísimo exponente de la trivia.

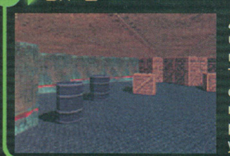


Pamela: No sé, pero a mí me parece que las preguntas son re-difíciles, gordi. ¡Ni una acerté!

Varias modalidades de competencia, contra la máquina o mejor contra un grupo de amigos, aseguran diversión para rato. La única contra es que hay que entender inglés y saber de todo un poco, pero pasando esa barrera, Operation Trivia resulta uno de los mejores juegos de 1999.

NOMINADOS

B **DIV 2**



¿Qué tan divertido puede ser programar un juego en lugar de jugar a uno? La respuesta es DIV 2, de Hammer Technologies, una utilidad que permite diseñar cualquier tipo de juego, y con muchas menos limitaciones de lo que se podría esperar. El fabricante ofrece apoyo y actualizaciones gratuitas vía Internet.

C **PANDORA'S BOX**

Microsoft contrató a Alexei Pajitnov, el genio creador de esa maravilla llamada Tetris, para que diseñara Pandora´s Box. El resultado es excelente. Un grupo de puzzles basados en distintos rompecabezas unidos por una atrayente leyenda y con una música impecable, representativa de todas las culturas el mundo.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

HOMEWORLD





COMPANIA: *Relic Entertainment*
DISTRIBUCION: *Sierra*

Relic Entertainment produjo en 1999 un juego de estrategia en tiempo real para Sierra Studios que redefinió muchos aspectos del género. Lo que diferencia a Homeworld es su desarrollo en un espacio tridimensional. La campaña avanza en torno a una gigantesca nave nodriza que se adentra en las profundidades del espacio. Las batallas se suceden a su alrededor, mientras colectamos recursos e investigamos nuevas formas de tecnología. Las unidades nos acompañan en todo el trayecto, por lo que se hace necesario planificar una estrategia a largo alcance cuidando el estado de las naves durante todo trayecto.
Gráficamente, Homeworld es impresionante; sus escenas parecen las de un filme de ciencia-ficción. La música, en tanto, es decididamente inmejorable. Por desgracia, la campaña es igual para ambos bandos y las unidades son idénticas, salvo por su aspecto y una nave especial para cada uno. El Skirmish tampoco es excepcional, pero aún así su originalidad lo vuelve acreedor del primer premio.

NOMINADOS

B AGE OF EMPIRES II



Es obvio que Microsoft pisó fuerte durante el ´99 en el terreno lúdico. Age of Empires II: The Age of Kings es la secuela de uno de los mejores RTS de la historia. De no ser por Homeworld, nadie podría dudar de su victoria. Sus mayores posibilidades, unidades y profundidad conceptual lo ponen entre lo mejor del género.

C DUNGEON KEEPER II



El maldito Horny regresa a nuestras PC con esta secuela de otro clásico de Bullfrog. Esta vez todo está en 3D gracias a un estupendo engine, por lo que la habilidad de poseer a una criatura luce mejor que nunca. La IA ha sido perfeccionada y la proliferación de nuevas unidades vuelven a DK2 una diabólica necesidad.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA ESTRATEGIA POR TURNOS

WORMS ARMAGEDDON

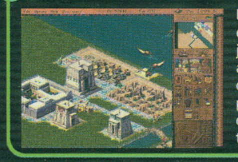


COMPANIA: *Team 17*
DISTRIBUCION: *Microprose*

Hemos premiado al juego de la compañía británica Team 17 como el mejor juego de estrategia por turnos de 1999, así que muchos podrían preguntarse cómo es posible que un pelotón de gusanos pueda imponerse sobre otros competidores más "serios". La razón es simple: esta evolución del éxito de 1995, Worms, casi roza la perfección en todos sus aspectos. No cuenta con un engine 3D, tan popular estos tiempos, pero su jugabilidad gana fácilmente y por mucho. La posibilidad de combatir entre equipos de gusanitos armados hasta los dientes (con pistolas, puñales, bazookas y hasta ovejas explosivas) puede ser un concepto simple, pero resulta hilarante y, sobre todo, tremendamente -repetimos: tremendamente- divertido tanto en el juego en solitario como en multiplayer. Los que no lo hayan probado, que vayan YA a comprarlo. No se arrepentirán.
Dr. Picor: ¡He pasado mucho alegror con las personitas de la Editorial jugando a esto de las Tenias!

NOMINADOS

B PHARAOH



Impression Games, por su parte, se destacó el año pasado al producir este juego basado en la civilización egipcia. El aditivo de tener que contentar a los diversos dioses de esta cultura para prosperar en el juego, sumado a la belleza de monumentos mortuorios y edificios típicos, destacan a Pharaoh sobre otros.

C SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



Civilization II tiene en Alpha Centauri, de Firaxis, su auténtica secuela. Sid Meier sabe lo que hace, y sin duda logró superar lo que parecía perfecto. Un mundo extraterrestre es el teatro de operaciones del juego, que presenta varias facciones y literalmente cientos de posibilidades para el desarrollo de la nueva civilización.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA AVENTURA GRAFICA

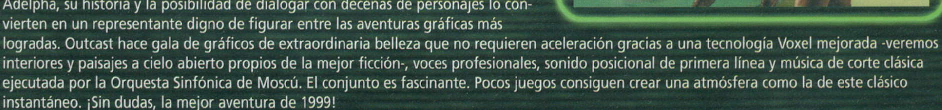
OUTCAST





COMPANIA: *Appeal*
DISTRIBUCION: *Infogrames - Edusoft*

Las Aventuras Gráficas en un sentido tradicional están casi extintas hoy en día. Aunque hay casos como el de este juego, desarrollado por Appeal para Infogrames, en que la cosa parece mejor encaminada que nunca para el género. Si bien Outcast presenta muchas escenas de acción, en las que debemos disparar con todo lo que tenemos o escabullirnos a espaldas de los guardias y bestias salvajes que pueblan Adelpha, su historia y la posibilidad de dialogar con decenas de personajes lo convierten en un representante digno de figurar entre las aventuras gráficas más logradas. Outcast hace gala de gráficos de extraordinaria belleza que no requieren aceleración gracias a una tecnología Voxel mejorada -veremos interiores y paisajes a cielo abierto propios de la mejor ficción-, voces profesionales, sonido posicional de primera línea y música de corte clásica ejecutada por la Orquesta Sinfónica de Moscú. El conjunto es fascinante. Pocos juegos consiguen crear una atmósfera como la de este clásico instantáneo. ¡Sin dudas, la mejor aventura de 1999!



NOMINADOS

B OMIKRON



Omikron: The Nomad Soul, de Eidos Interactive, utiliza el engine de Quake II y la música de David Bowie para recrear una historia detectivesca ambientada en un oscuro futuro. Como almas utilizaremos diferentes cuerpos para seguir el rastro de un asesino serial... que no es sólo eso. Una AG muy buena y recomendable.

C GABRIEL KNIGHT 3

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, de Sierra Studios, llevó a la clásica serie al mundo del 3D, recreando de paso una pequeña villa francesa acosada por vampiros y otras aberraciones. Puzzles complejos y trama absorbente garantizan el placer de los fanáticos de las AG.

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA JUEGO DE ROL

PLANESCAPE: TORMENT

A



COMPANIA: *Black Isle*
DISTRIBUCION: *Interplay - Tele Opción*

El mejor juego de rol de la historia de los CRPG llegó de la mano de Black Isle e Interplay. Ambientado en Planescape, el lugar donde las almas de los personajes van a parar una vez muertos -el universo más bizarro de Advanced Dungeons & Dragons-, Torment cuenta la historia de un ser sin nombre que necesita recordar su pasado. Lo más llamativo es la multiplicidad de formas que presenta el juego para avanzar. Nadie que lo haya jugado parece contar la misma historia de su personaje. Casi un sueño para todo entusiasta del rol.
Si bien la clase de personaje que queremos no podrá ser elegida al principio del juego, podemos adquirir las habilidades que más nos gusten con sólo encontrar alguien que nos las enseñe o simplemente eligiendo una determinada conducta. Por otro lado, gráficos isométricos dibujados a mano, sonido espectacular, un sistema de combate mixto de tiempo real/turnos y los carismáticos personajes secundarios terminan de redondear un juego de rol absolutamente inolvidable.

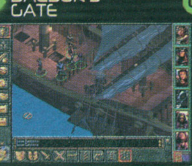
NOMINADOS

B SYSTEM SHOCK 2



Looking Glass liberó una secuela para su fabuloso System Shock luego de años de espera, y los resultados no podrían haber sido mejores. SS2 es un RPG con una sólida historia y fuertes componentes de Arcade 3D que puede asustar con facilidad al más machito del barrio. El sonido es insuperable y la atmósfera, electrizante.

C BALDUR'S GATE



Baldur's Gate, también de Black Isle, salió a la venta a mediados de diciembre de 1998. Por tratarse de un juego complejo y extenso, XPC lo revisó mucho después, por lo que decidimos no incluirlo en nuestra votación de los mejores productos de 1998. Sin embargo, ha sido uno de los nominados en 1999.

FIFA 2000



COMPANIA: *EA Sports*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

¡Y el rey de los deportes llegó metiendo goles de media cancha! Cuando ya nos habíamos sacado callos y roto dos o tres teclados pegándole a FIFA 99, nos sentamos días enteros delante de esta nueva maravilla de EA Sports Canadá, que como siempre y sin que logremos explicarlo del todo consigue dar a luz cada año un juego de fútbol mejor que el anterior.
Dr. Picor *(incómodo)*: Pamela, querida, fijate que se te salió un... una, eh... el vestido...
Pamela *(absorta en el relato)*: ¡Me encanta el football americano!
Dr. Picor: No es football americano, es fúbol, fúbol común...
A pesar de no tener mucha competencia, la optimización en la Inteligencia Artificial y un gran número de detalles elevan al producto de EA Sports a lo más alto del podio de los simuladores deportivos de nuestro deporte nacional. La pelota ahora ha sido recreada en 3D por primera vez en la saga, por lo que puede botar con mayor realismo, incluso rebotar contra los carteles publicitarios o los mismos jugadores, desviándose y alterando el juego. Los movimientos de los muchachos son asombrosamente fluidos y más variados, admitiendo nuevas posibilidades y sobre todo el contacto físico, tanto como para poder desligarnos de un marcador a manotazo limpio. Ahora también podremos conocer el estado de ánimo de los jugadores son sólo observar sus expresiones faciales. En cuanto a las temporadas que podemos jugar, Electronic Arts incluyó algunas continuadas y, aunque sólo podamos participar con equipos europeos, la posibilidad del ascenso en las copas del Viejo Continente le ponen al juego un nervio impresionante. ¡Y ni hablar cuando hay hasta 20 jugadores en una LAN! La defensa es eficiente, tanto como lo son otros rubros como el sonido y la respuesta instantánea de los controles. FIFA 2000 es adrenalina pura.

NOMINADOS

COMPANIA: *EA Sports*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

NBA LIVE 2000



Otro producto de EA Sports, esta vez Básquet. El mejor de cualquier serie disponible presenta una simulación casi perfecta de un partido auténtico. Gráficos basados en captura de movimientos, sonido de primera, física realista, mano a mano con el propio Jordan y equipos de los años 50 a 90, con jugadores de la talla de Larry Bird, Wilt Chamberlain, Magic Johnson, Julius Erving o Isiah Thomas. Las mejores volcadas sin dudas se encuentran, una vez más, en las manos de EA Sports.



COMPANIA: *EA Sports*
DISTRIBUCION: *Microbyte*

NHL 2000



EA Sports por tercera vez. En hockey sobre hielo no hay quien supere a este gigante. NHL 2000 tiene un excelente tutorial, la posibilidad de participar en un sesión de Shootout, temporada, exhibición, torneos personalizados y play-off, además de la infaltable habilidad de jugar multiplayer. Super adictivo, super violento como el deporte verdadero, provoca vértigo gracias a su velocidad y es dueño de los mejores gráficos jamás vistos en un juego de esta naturaleza. Espectacular.



CHAMPIONSHIP MANAGER 3





SUPREME SNOWBOARDING

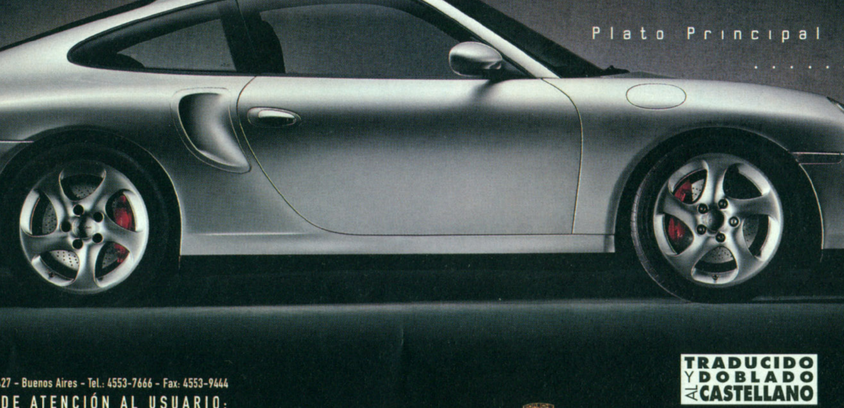


PCFUTBOL 2000


55








MICRO BYTE
S.A.


TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PORSCHE

HIDDEN & DANGEROUS

A





COMPANIA: *Illusion Softworks*
DISTRIBUCION: *Take 2 Interactive*

En la redacción sólo podemos hablar maravillas de este impresionante juego basado en la Segunda Guerra Mundial de Illusion Softworks, una compañía checa que sorprendió a todo el mundo con el lanzamiento del mejor juego cooperativo, a nuestro criterio, que haya pasado por la Editorial durante 1999.
¿Y qué pasa con otras maravillas como Unreal Tournament o Rainbow Six: Rogue Spear? Los nombrados son juegos excelentes, de eso no cabe duda; tienen una gran jugabilidad y se destacan como estrellas en una noche despejada; también poseen mucha publicidad -algo que ayuda mucho- y una legión de fanáticos que no para de crecer. En contraposición, carecen de algo que nuestro elegido tiene de sobra.
Hidden & Dangerous tiene AMBIENTE.
En ningún otro juego multiplayer se van a sentir tan inmersos en una historia, ni van a apretar los dientes tratando de alcanzar un objetivo. Sólo en H&D van a sentir que el cuerpo se les inunda de adrenalina. Jugar a la obra maestra de Illusion Softworks es extremadamente adictivo, y dejar de hacerlo es como volver de un sueño. El desarrollo de las misiones -complejas, adictivas y con giros imprevistos que provocan ataques de risa, gritos de desesperación y hasta de miedo- aventaja a cualquier otro competidor. Hemos jugado sin parar todas las campañas, a pesar de los bugs aterradores que el juego tenía al principio (la mayor parte de los cuales desaparecieron con la salida de un patch), todos los días hasta las cinco o seis de la mañana; algo que no nos pasó con ningún otro juego. La tremenda emoción que despierta H&D es la causa principal de que hayamos decidido premiarlo como el mejor en esta categoría. ¡Además, no sólo es posible jugarlo en una LAN, también puede hacerse cómodamente vía Internet porque la conexión carece de lag! Los que lo probaron nos darán la razón. Y los que no, ¿a qué esperan?

NOMINADOS



B

COMPANIA: *Team 17*
DISTRIBUCION: *Microprose*

WORMS ARMAGEDDON



Los gusanos de Team 17 merecieron otra nominación en este rubro por tratarse de uno de los juegos más disfrutables en multiplayer. La táctica necesaria para lograr que el pelotón propio sobreviva necesita buen sentido del cálculo y una refinada estrategia. A medida que pasan los turnos y los gusanos empiezan a caer uno tras otro, el stress de los jugadores alcanza niveles exorbitantes. Eso, y la cantidad de opciones a la hora de configurar el juego multitudinario convierten a WA, una vez más, en uno de nuestros elegidos.

C

COMPANIA: *id Software*
DISTRIBUCION: *Activision - Tele Opción*

QUAKE III ARENA



El Deathmatch rabioso del popular juego de id Software no aporta novedades en su tercera versión, sin embargo se trata del juego que más jugamos en XPC luego de H&D y de Worms Armaggedon. Su ritmo frenético y los espectaculares entornos 3D, sumado a los distintos modelos de personajes y al perfeccionamiento de las armas clásicas del juego, lo dejan en el tercer lugar seguido muy de cerca por su más encarnizado rival, Unreal Tournament, de Epic Games.

D



UNREAL TOURNAMENT

E

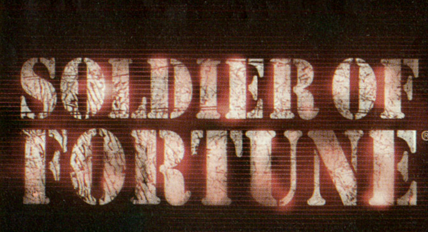


RE-VOLT

F



HALF-LIFE: TEAM FORTRESS


DEPARTAMENTO DE DECENCIA
CENSURADIO
5-04-00

MEJOR JUEGO 1999 EN LA CATEGORIA DISCO DE DATOS

HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM (A)



COMPANIA: *Illusion Softworks*
DISTRIBUCION: *Take 2 Interactive*

Luego de pegarle sin descanso a H&D, nuestro elegido como Mejor Juego Multiplayer de 1999, estuvimos esperando por minutos una expansión. Y Fight For Freedom llegó adicionando tres nuevas campañas durante los años 1944 a 1946 -9 misiones en escenarios mucho más amplios-, armas en 3D, nuevos vehículos para comandar, entre ellos un tanque de asalto y, en general, una gran mejora en detalles y texturas.
Ahora deberemos combatir no sólo a los alemanes, pues hacia el final tendremos que vérnoslas contra unos terroristas griegos muy difíciles de pelar. ¡Para mayor información, vean La Cosa Viscosa de XPC 29!
Fight For Freedom además de expandir el juego original lo convierte en un mejor producto, ya que el disco de datos contiene también el patch 1.3 que corrige la mayoría de los errores de la versión original.
Otra vez, las noches se nos hicieron cortas mientras nos metíamos en la piel de los soldados de Hidden & Dangerous. ¡Más, queremos más!

NOMINADOS

(B) STARCRAFT: BROOD WAR



El disco de expansión Brood War para el rey de los RTS, Starcraft, de Blizzard Entertainment, no sólo aporta más misiones y una nueva historia tan elaborada como la del primer producto, sino que adiciona nuevas unidades para las tres razas y modifica sus datos críticos, perfeccionándolas y balanceando mejor el juego.

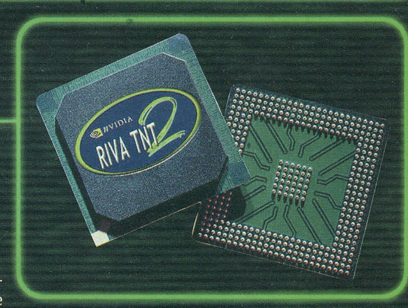
(C) HALF-LIFE: OPPOSING FORCE



Valve Software cambió la cara del género de los FPS con su impresionante éxito de 1998, Half-Life; y con su disco de expansión volvió a sorprendernos. Opposing Force nos cambia de bando, haciéndonos jugar como un Marine, y adiciona trabajo en equipo, armas nuevas y una campaña llena de sorpresas.

MEJOR HARDWARE PARA JUEGOS 1999

NVIDIA TNT2 ULTRA (A)



COMPANIA: *nVIDIA*

La salida al mercado del chip TNT2 de nVIDIA hizo temblar a 3dfx, la empresa responsable de la línea Voodoo y por entonces reina de la aceleración gráfica, demostrando que usar una paleta de 32 bits con soporte para texturas grandes no necesariamente significa una pérdida intolerable de velocidad, como se había dicho. El público dio la razón a empresas como Diamond y Teppro, que adoptaron el chip de nVIDIA para sus placas de video con aceleración 3D. Si bien en un principio muchos dudaron por la carencia de soporte del chip para el protocolo Glide de 3dfx, el apoyo de las compañías pronto eliminó todas las dudas. Hoy no quedan juegos, salvo muy escasas excepciones, que requieran Glide para operar. Todos lo hacen con Direct3D, el protocolo definido por Microsoft como parte de DirectX. Aunque las placas Voodoo3 sean más veloces, la mejor definición de imagen y la posibilidad de ejecutar juegos en resoluciones de 1024x768 a 32 bits de color convierten al chip de nVIDIA en la mejor opción para los jugadores.

NOMINADOS

(B) INTELLIMOUSE EXPLORER



Hace 20 años se inventó una de las maravillas de la computación: el mouse. Desde hace 20 años, dos o tres veces al mes, tenemos que limpiarle las bolas a estos aparatitos simples pero indispensables. Eso se terminó: Microsoft inventó un mouse láser, sin bolita y con botones configurables. El que lo tiene, feliz. El que no...

(C) AMD ATHLON

Los sistemas equipados con el poderoso microprocesador de AMD, en especial la versión de 850 Mhz, compiten duramente por el liderazgo que alguna vez el gigante Intel creyó asegurarse para siempre. La nueva tecnología del Athlon proporciona mayor velocidad y resulta mucho más barato que su par.

LA DECEPCION DE 1999

ULTIMA IX: ASCENSION

A



COMPANIA: *Appeal*
DISTRIBUCION: *Origin Systems / EA*

Una de las sagas más queridas entre los fanáticos de los juegos de rol, que durante más de veinte años nos permitió vivir las gestas del Avatar, Ultima, la más grandiosa creación de Richard Garriot para Origin Systems, se merecía un final digno, una ascensión a los cielos. Lamentablemente, lo que obtuvimos luego de tanta espera parece un producto en etapa Beta, y de hecho lo es: plagado de errores, apenas apto para funcionar en máquinas poseedoras de un chip gráfico Voodoo; ni intentar correrlo con Direct3d aunque desactivemos todos los efectos especiales y bajemos la resolución al mínimo. Lo que podría haber sido una historia magnífica ambientada en un hermoso escenario 3D se convirtió, fruto de la debilidad de Garriot -el tipo no resistió la presión de Origin y liberó anticipadamente el juego para aprovechar el incremento de ventas propio de la Navidad- en la mayor decepción de todas. Una vergüenza.
Pamela: ¡Ah, Richard, sí...! Conocí a un Richard en... ah, este, perdón.

NOMINADOS

B — PRINCE OF PERSIA 3D

La otra gran desilusión de 1999. Prince of Persia es un clásico, y su segunda parte muy buena; todavía hoy enganchan si los jugamos, así que esperábamos que Prince of Persia 3D, de Red Orb, fuera merecedor de subirse al pedestal con los grandes. Por desgracia, el príncipe se mueve en cámara lenta, arruinándolo todo.

C — CIVILIZATION: CALL TO POWER



Cuando Sid Meier abandonó la serie Civ, Activision decidió seguir adelante intentando mejorar un clásico absoluto, Civilization II; pero lo único que consiguió, pese a su evidente esfuerzo, fue arruinar la jugabilidad del original complicando innecesariamente las cosas. Una lástima.

PEOR JUEGO DE 1999

SKYDIVE!





COMPANIA: *Gonzo Games*
DISTRIBUCION: *Electronic Arts*

Dr. Picor *(muy cerquita de Pamela)*: Y este año hemos decidido también dar un premio no sólo al mejor juego del año, también al peor.
Pamela *(en voz baja)*: Juro que lo prefiero aunque sea a Pettinato... *(Casi gritando)*: ¡Así es! Creemos que un juego tan malo es tanto o más complicado de hacer que uno bueno. Sobre todo, es casi imposible lograr que una empresa lo autorice. ¡Nuestro premio es a Skydive!, de Gonzo Games para Electronic Arts!
Un juego de paracaidismo. No por el juego en sí mismo, sino por las ganas que produce de abrir la ventana y saltar al vacío. Skydive! lo tiene todo: gráficos horribles, física ridícula, sonido pésimo, jugabilidad inexistente (salvo para ejercitar la curiosidad de ver cómo es posible ni siquiera pensar en esta cosa), y un concepto por completo embolante, todo absolutamente diseñado para llevarse el galardón que nos ocupa. Por lo visto, Gonzo Games ató una mochila en la espalda de Electronic Arts y le dio un buen empujón.

NOMINADOS

B — INFINITE AIR



Snowboarding y Mountain Bike. Bicicletas que trepan pendientes marcha atrás. Competidores controlados por la Imbecilidad Artificial del juego, que ni siquiera se ven. Escenarios idénticos a no ser porque cambian de color. Gráficos de pesadilla... tan malo que ni siquiera obtuvo el primer premio de esta categoría.

C — F. STRENGHT S. COMPETITION



De Cat Daddy para Head Games, ocho eventos musculares en los que demostrar nuestra velocidad para golpear el teclado. Levantar pesos, arrastrar camiones, esas pavadas. Instrucciones: instale Full Strenght Strongman Competititon, capture una pantalla e imprima. A continuación, cierre la puerta del baño.

HIDDEN & DANGEROUS

COMPANIA: *Illusion Softworks*
DISTRIBUCION: *Take 2 Interactive*





El telón vuelve a subir. En el fondo, con un coro de fanfarrias, el logotipo gigante de H&D, todo acero y luz, desciende girando mientras los bailarines bailan a los saltitos. Aparecen Pamela y el Dr. Picor, que han desaparecido un momento para cambiarse de ropa. La rubia tiene el cabello recogido y un vestido negro, largo hasta los pies, con un generoso tajo sobre la larga y bronceada pierna derecha. El Dr. Picor se ha puesto su viejo delantal, pero está peinado, sin las gafas y luce una sonrisa cautivante.

Dr. Picor *(levantando las cejas)*: Queridita, estuviste fantástica.
Pamela *(apresurándose)*: Eh... ¡Y llegó la hora más esperada de la noche! Damas y caballeros, el ganador es...
Dr. Picor: ¡De Illusion Softworks y Talon Soft, Hidden & Dangerooooous!

Aplausos y el público de pie.

Así es, nuestro ganador como Mejor Juego Multiplayer se impuso sobre todos los demás productos que tuvimos la suerte de jugar el año pasado. La razón es clara: ninguno logró volvernos locos al punto de no pensar en otro juego durante días y días, mientras atravesábamos las misiones más inmersivas y desafiantes de nuestra vida. ¡Qué atmósfera! ¡Qué sensaciones es capaz de provocar Hidden & Dangerous! Todavía tenemos presente decenas de memorables momentos que vivimos al jugarlo, como aquél en donde nos habían asignado un destino que no pudimos alcanzar porque nuestro avión cayó derribado por el fuego enemigo y tuvimos que arrojarnos en paracaídas para luego escapar de la selva infestada de enemigos. O aquél otro cuando uno de nosotros debió disfrazarse de alemán y conducir un jeep al interior de un aeródromo alemán, mientras los demás nos infiltrábamos por las alcantarillas tratando de rescatar a un prisionero y luego volar en pedazos los bombarderos aterrizados en la pista.

Gráficos más que aceptables, paisajes cubiertos de niebla, relámpagos, neviscas nocturnas y colinas empapadas de lluvia. Armas tomadas de la realidad y de la época. Un sonido absolutamente realista detrás de cada disparo. Vehículos que podemos conducir para trasladar al grupo. Torretas que podemos capturar y utilizar. Soldados con diferentes habilidades que debemos encarnar (uno con mala puntería afecta la probabilidad de acertar un disparo). Varias formas de terminar una misión. Y, sobre todo, la endiablada sensación de que estamos metidos hasta el cuello en una guerra donde podemos ser héroes o cobardes, es lo que ponen al juego de los checos en lo más alto de nuestra estima.

Hidden & Dangerous nos demostró que el juego cooperativo unido a una sensación de realismo absoluto resulta mucho mejor que cualquier otro exponente del género. Basta con prestarle atención y jugarlo para entender lo que queremos decir. Más allá de los bugs, comunes a todos los juegos, nada que no pueda ser arreglado por un patch, y más allá de las comparaciones en otros aspectos que carecen de auténtica importancia a la hora de divertirse, Hidden & Dangerous es nuestro elegido por mayoría absoluta de votos.

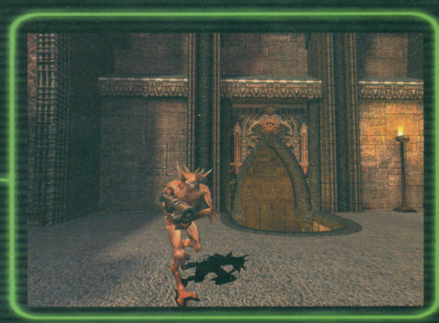




QUAKE III ARENA



31%
DE LOS VOTOS



COMPANIA: *id Software*
DISTRIBUCION: *Activision - Tele Opción*

La tercera encarnación del más popular de los First Person Shooters impactó con fuerza en el corazón de los lectores de Xtreme PC, evidentemente tomando el lugar que le pertenecía a un producto anterior de id Software, el mismísimo Quake II.
El Deathmatch de Q3A es el más salvaje que se puede conseguir por estas pampas; eso, y el impresionante engine 3D del nuevo hijo binario de John Carmack, unido a varios otros detalles del producto, sin duda han influenciado en todos los que enviaron sus votos para la elección del Mejor Juego de 1999 para los Lectores.
Quake III Arena es un fenómeno que se extiende por todos lados en nuestro país, a pesar de la existencia de otros títulos con similares posibilidades de encajar con nuestros gustos; sin ir muy lejos, el caso de Unreal Tournament. La preferencia por Q3A queda demostrada no sólo por los resultados de la votación, sino por la impresionante cantidad de votos recibidos a su favor incluso a último momento.

Queremos agradecer a todos ustedes que nos hayan acompañado por segundo año consecutivo en la entrega de premios anuales a los mejores productos. Más allá de los resultados, la elección de un producto entre muchos que realmente son de una calidad muy alta siempre es subjetiva. Sin embargo, este informe también cumple el propósito de recordar todos aquellos juegos y productos de hardware que, por una u otra razón, se destacaron sobre sus pares durante el año pasado. Todos ellos son excelentes, salvo los nominados a Decepción y a Peor Juego, y valen la pena ser probados y disfrutados intensivamente.

Nos despedimos así de la Segunda Entrega de Premios Xtreme 1999. Esperamos que la hayan pasado bien. ¡Hasta el año próximo!











NOMINADOS

B



FIFA 2000
28%

C





BALDUR'S GATE
21%

D



UNREAL TOURNAMENT
20%

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS 49

Invictus: In the Shadow of the Olympus 49
TZAR 50
Mind Rover 65

ACCION/ARCADES 52

Croc 2 52
Dragon's Lair II: Timewarp 53
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas 54
Radical Drive 56
Test Drive Le Mans 57
Millennium Racer 65
Devil's Island Pinball 65
Puzzle Bobble 4 66
Army Men: Air Tactics 66

AVENTURAS/RPG 58

Y2K: The Game 58
Legend of Lotus Spring 66

PUZZLES/INGENIO 67

Who Wants to Be a Millonaire? 67
Junior 6.0 41

SIMULADORES 60

Superbike 2000 60
Virtual Pool Hall 61
F/A-18E Super Hornet 62
Formula One 99 67

DEPORTES 64

Madden NFL 2000 64

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



90%



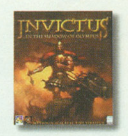
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: QuickSilver / Interplay / Tele Opción
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 300 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores vía módem. Hasta 4 jugadores vía LAN o Internet.

PROMEDIO **61%**

Invictus
In The Shadow of Olympus



Los verdaderos caballeros de Athena


Algunas batallas se darán lugar en gigantescos laberintos.

Por César Isola Isart

Interplay finalmente nos acerca lo que hasta hoy era una gran promesa envuelta en un signo de interrogación. Invictus no es lo que acordamos llamar un juego de estrategia en tiempo real, sino que es una mezcla de este género con el rol básico, ambientado en la antigua Grecia. Una excelente idea sin dudas, pero que lamentablemente se queda en eso.

Combinando el deleite que nos produjo la primera parte de Baldur's Gate con la incertidumbre y ansiedad de estar esperando su continuación, no podíamos tener menores expectativas respecto a Invictus: In the Shadow of Olympus, un producto de la misma compañía que prometía horas de diversión de la mano de la originalidad e innovando en un mercado limitado por géneros, mercado que Interplay se animó a cambiar mezclando rol y estrategia. Así que llegamos a pensar que estaríamos ante un clon de Warcraft y Diablo al mismo tiempo.

Basado en la antigua Grecia, con míticas criaturas y exóticos parajes, con dioses, héroes y caballeros, esta aventura da comienzo cuando Poseidón decide terminar con la vida de todos los humanos y Athena le propone un desafío: si logra encontrar un líder que lleve a sus hombres a la victoria al derrotar a sus fuerzas, él frenaría su camino de destrucción y la vida seguiría su curso normal, en caso contrario, la humanidad llegaría a su fin. Por supuesto, ese héroe somos nosotros, y si bien el guión es simple y poco original -a más de uno le sonará familiar la idea-, vale destacarse ya que está muy bien relatado.

De esta manera comienza nuestra aventura, para la cual debemos elegir dos héroes a los cuales guiar en batalla -como ser Hércules, Achilles y Perseus, diez en total y cada uno con sus movimientos especiales- a los cuales con el paso de las misiones se les sumará otro par. A su vez, debemos ir reclutando nuestras propias fuerzas, caballeros, arqueros e incluso centauros, gorgones y hasta un minotauro. Lo más destacable es sin duda poder entrenar a nuestros guerreros, ya sea en defensa, ataque o resistencia y que, a su vez, vayan ganando experiencia con cada batalla.

Podría parecer que estamos ante un nuevo clásico pero lamentablemente no es así, ya que a la hora de jugar las fallas no se hacen esperar. La primera misión termina sin que nos demos cuenta y cuando recién estamos empezando a tomar el gusto a la forma de jugar. Lo mismo pasa con las demás misiones -que para peor tienen objetivos similares-, terminan sin siquiera haber podido explorar todo el mapa. En plena pelea nos aparece un mensaje diciendo que la batalla terminará en determinados segundos, durante los cuales podemos decidir huir o seguir peleando, pues la misma computadora ya dio por ganado el nivel. Por si esto fuera poco, en misiones en donde debemos proteger un determinado objeto o criatura, sin darnos cuenta siquiera de lo sucedido, nuevamente el juego da por finalizada la misión, y a veces nos vemos derrotados ya que sin saber cómo y cuándo, pues apenas comenzado nos dice que nuestro protegido ha sido asesinado o destruido.

La parte técnica también fracasa. Lo más destacado en este aspecto son los gráficos, que más allá de ser pixelados son aceptables. Por el contrario, las voces son molestas desde el segundo inicial y la música no acompaña como debería. Las opciones brillan por su ausencia, y el único buen punto es el tutorial, que mientras explica cómo hacer formaciones y grupos, nos agrega una sonrisa a nuestra alargada cara con su peculiar humor. Pasado por alto los problemas mencionados, puede decirse que el resto de Invictus es soportable. Por otra parte, hay que notar que, como la misma gente de Interplay asegura en los créditos, ninguna arpía ha sido dañada durante el desarrollo del juego.


Las formaciones en Invictus juegan un papel más que importante.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mezcla de géneros que a más de uno llamará la atención.
LO QUE SI: La idea. Los héroes están bien diferenciados entre sí. Las unidades mejoran sus habilidades.
LO QUE NO: Es repetitivo y carece de opciones. ¡Los tiempos de carga!

61%

PROMEDIO
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Haemimont / TalonSoft
INTERNET: http://tzar.gameglow.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 181 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



TZAR

Nos calzamos yelmo y armadura para jugar un RTS medieval que promete mucha diversión

Por Pedro Federico Hegoburu

Por tanto la más alta forma del generalato es oponerse a los planes del enemigo; lo siguiente mejor es prevenir la unión de sus tropas; sigue en orden atacar las fuerzas enemigas en el campo de batalla; y la peor política de todas es asediar las ciudades amuralladas." Sun Tzu, 500 a. C.**

Tomamos esta frase del Website que promete apoyar este juego llegado a nuestras manos desde Bulgaria, un país que hasta ahora no tenía tradición en juegos para PC. ¡Pero señores, qué puntapié han dado con Tzar: El peso de la corona! De este país sólo sabíamos que su capital es Sofía, y que tenían un 8 en la selección de fútbol que la rompía; ahora podremos decir como dato anecdótico que "en Bulgaria crearon Tzar"...

Los orígenes de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS, del inglés real time strategy) no se pierden en los recovecos de la memoria. Si la nuestra no falla, el primero en inaugurar esta modalidad fue Dune, y luego siguieron varios clásicos que dejan bien alto el honor del RTS: Warcraft, Starcraft, Command & Conquer, y Age of Empires. ¡Y ahora parió la abuela y llegó Tzar para agrandar la familia!

Hace muchos años, en una época casi olvidada en... ¿la remota Bulgaria?

Sí, querido lector, Tzar es un juego desarrollado por búlgaros fanáticos de Age of Empires, Warcraft y Total Annihilation, que en 1997 comenzaron el desarrollo de este tesoro. La historia comienza contigo, el joven Sartor, hachando leña en el bosque. Tu tío te llama con urgencia y cuando llegas a su cabaña trata de revelarte un secreto pero es muerto impiadosamente por los guerreros del Rey Borgh: resulta que hace mucho tiempo, las fuerzas del Mal mataron a Roan, gobernante de Keanor (no lo sabías pero era tu padre... ¡somos príncipes, y de sangre azul!) y ahora vienen por nosotros. Logramos escapar de una emboscada... y ése es sólo el principio de la historia, que te atrapará por las siguientes 18 misiones.

La jugabilidad de Tzar es óptima. Como todo RTS, el quid está en dos temas: la economía (si administramos eficientemente los cuatro recursos disponibles, a lo ponja, nadie nos podrá detener), y la IA (Inteligencia Artificial). La interface es muy amigable: no sólo permite asignar unidades a diferentes grupos de trabajo, que podremos llamar con una tecla, sino que también está contemplada la producción de unidades en cadena, con el consecuente ahorro de tiempo (todo esto ya fue contemplado en Starcraft). Pero Tzar no es un clon más del juego de Blizzard, ya que incluye varias mejoras. Por ejemplo, todas las unidades pueden recoger objetos del piso y utilizarlos: así, una unidad podrá encontrar un libro de hechizos y usar estas habilidades o un arma mágica que aumente su poder. Otra ventaja es que nuestras unidades pueden refugiarse en el castillo y restaurar la vitalidad perdida en batalla (y esto es muy útil ya que han exagerado con una condición de victoria bastante plomiza, la de "Mengano y Zutano deben sobrevivir..."). Más allá de este "problema", las misiones son muy variadas: quedó en el arcón de los recuerdos la patética falta de imaginación de otrora, cuando todo se reducía a "destruir el enemigo". Las misiones en Tzar tienen un poco de todo: combate bruto; sutil estrategia, o ingenio. En ocasiones, las condiciones de victoria cambian a medida que vamos avanzando dentro de la misión.



¡Defiendan colgados del travesaño!

Tzar posee un nivel de gráficos espectacular, a mitad de camino entre el realismo de Age of Empires y la caricatura de Warcraft (siempre con vista isométrica). ¡Hasta se tomaron la molestia de programar cosillas extra, como las fases de día y noche, el deambular de algunos animales, o tormentas muy bien logradas! Es excelente el detalle de las unidades: podemos elegir entre tres "civilizaciones" (Europea, Arabe y Asiática) con unidades comunes o equivalentes y otras únicas para cada una de ellas. El árbol tecnológico es bastante rectilíneo y directo, pudiendo diferenciarse estructuras "regulares" y "secundarias". Entre las primeras, contamos con Granjas, Establos, Casas, Barracas, etc. Es bueno destacar la Taberna, que nos permite cambiar un recurso por otro... aunque a la desventajosa proporción de 10:1. Una vez que hayamos construido estas estructuras básicas, el juego nos ofrece la posibilidad de "orientar" nuestro reino a un "estilo" definido de entre los cuatro disponibles: el "Camino de la Gloria", de la "Religión", de la "Magia", y finalmente el del



"Comercio y Artes". Debido al altísimo costo de cada uno de estos edificios (2000 unidades de oro y 2000 de roca) con suerte podremos adquirir una o dos de estas estructuras (¡premio "Mingo Cavallo" al que haga más de dos!!). Una vez que éstas han sido construidas, podremos obtener nuevas unidades y conocimientos en ellas. Por ejemplo, en el Sindicato de Guerreros (jugando con los Europeos) investigamos Heroísmo, Arte de Guerra, Mercenarios, Tácticas de Asedio, y Entrenamiento de tropas. Mientras que en la Torre de Magos podremos crear Magos (doh!), investigar los conjuros de Invisibilidad, Frío o Relámpago, o invocar Murciélagos o el poderosísimo Golem de Piedra, que deja chatita a cualquier unidad normal con tres golpes de puño. Las otras dos "super-estructuras" disponibles son la Catedral -que nos ofrece un menú que el Papa no aprobaría: Predicar una Cruzada, Fanatismo, Espionaje, Inquisición, Curación y Bendición- y el Sindicato de Mercaderes, donde investigaremos Cartografía, Rutas Comerciales, Usura (te prestan 1000 monedas de oro y devolvés 1200, un robo a mano armada), Guarda de Provisiones, Soborno (para coimear unidades enemigas), y Apuestas... Esta novedosa característica es un verdadero acierto de los búlgaros.

Una vez que hayamos terminado la entretenida campaña, podremos disfrutar de 6 Mapas predeterminados, o crear misiones instantáneas con el modo Mapa Aleatorio (Random Map) del Single Player (vos contra la PC u otro humano) en el cual podemos elegir en las opciones principales qué orientación tendrá nuestro reino, las condiciones de victoria (estándard, destrucción de castillos, victoria por tiempo límite o por puntos, etc.), cantidad máxima de unidades, tamaño del terreno, abundancia de recursos, etc., evitando así nuestra embolia cerebral por enfrentarnos siempre a los mismos enemigos en terrenos conocidos. ¡Y si aún pedís más Tzar, podés hacerte tus propias misiones y campañas con el Editor! Una ganga a prueba de aburrimiento.



La base de la economía Asiática: el cultivo de arroz.

En modo Multiplayer, Tzar cuenta con soporte para un máximo de 8 jugadores vía TCP/IP o IPX, no presenta problemas. Sería ideal si en el futuro crearan un site como Battle.net.

La IA: un capítulo aparte (ni Deep Blue, ni el ábaco)

Ya dijimos que una de las claves de los RTS es la hábil y eficiente administración de la economía. La otra clave es la Inteligencia Artificial. ¿Qué esperamos de ella? Que funcione lo más parecido posible a la mente humana (como mínimo, que tenga más de dos neuronas jugando a los autitos chocadores). Los RTS que fallan en la programación de una IA acertada tienen sus días contados. Por suerte, Tzar cuenta con una IA más que aceptable, lo que se evidencia al ver que las unidades encuentran fácilmente el camino adecuado para llegar del punto A al B (ya sea en condiciones de juego, o con testeos apropiados). En más de una ocasión (por impericia nuestra) debimos reiniciar las misiones porque la IA nos derrotaba sin contemplación (un golpe durísimo al ego). En lo que no concordamos con los programadores es en la prioridad de la programación. ¿Qué queremos decir con esto? Simplemente, que la manera en que la IA de Tzar actúa no es en un 100% adecuada a nuestro criterio. Con un ejemplo veremos cómo lo hace. Imaginen que sus unidades de combate están defendiendo el pueblo que tanto les costó edificar. Los peones van de aquí para allá, cargando los preciados recursos. De repente, el enemigo (la IA) se nos viene encima con un gran ejército. Defendemos el pueblo de manera sobrehumana, pero mueren todas nuestras tropas y el enemigo tiene muchas unidades de combate. En este punto, el humano elegiría atacar las defensas del pueblo o la cadena de peones (esto es, la economía, porque sin recursos no podemos construir ni una miserable unidad) y luego destruiría los demás edificios. La IA de Tzar, por el contrario, primero ataca los edificios que defienden el pueblo (Torres), luego los que proveen tropas al rival (Barracas), luego ataca los peones, y finalmente destruye lo que queda. No es que esté mal (de hecho siempre llegó al resultado deseado: aniquilarnos... ¡snif!), pero nosotros nos hubiéramos inclinado por otras prioridades (por llevar la contra, nomás).

Milord, las tropas esperan vuestras órdenes

Como palabras finales, valga esta arenga militar: "Soldados, la orden es calzarse vuestras brillantes armaduras, afilar las espadas, ensillar las monturas y limpiar la bolita del mouse, porque es imperativo que disfruten esta fuente de esparcimiento que es Tzar".



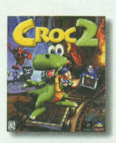
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un sabroso cóctel que toma lo mejor de Warcraft, Starcraft y Age of Empires, y lo potencia. ¡Emborrachémonos!
LO QUE SI: Los gráficos; la jugabilidad; la interface; la música; el editor de misiones y campañas; el nivel de detalles. La IA mejorada. Un buen tutorial y una excelente campaña. El exotismo de ser un juego búlgaro...
LO QUE NO: No tiene corrección de gamma (¡arghh!). Las unidades no "hablan". La IA, que sigue siendo Inteligencia Artificial. ¿Y el menú Ayuda? A veces es un pelín difícil y puede desalentar al más pintado...

87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Argonaut / Fox Interactive
INTERNET: www.foxinteractive.com/products/products.html?/croc2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Croc 2

Cuando Mario se disfra_ó de Yoshi para entrar en la PC

Por Sebastián Di Nardo

Una ve_ más llegan a nuestras manos las aventuras del intrépido lagartillo. A muchos puede sonarle conocido el nombre Croc, para quienes lo descono_can, no es ni galletita de agua ni una marca de papafritas. Croc es un valiente cocodrilito, cuya valerosa epopeya depende de nuestros refinados reflejos, que desgraciadamente no sirvieron de mucho. Sin perder el tiempo, internémonos en el río para averiguar de qué se trata.

Esa maldita lagartija

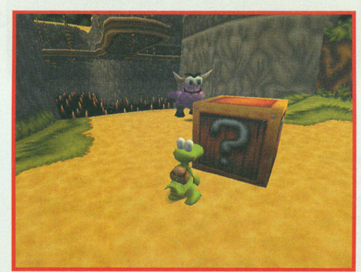
Croc es, como ya dijimos, un pequeño cocodrilo que fuera rescatado por unos pequeñines llamados Gobbos. Estos diminutos personajes (una extraña me_cla entre un Furby y un Sim con la vo_ aflautada) lo adoptan y lo crían como uno de ellos. Por desgracia estos chiquitos tienen serios problemas, y CROC, su valiente campeón, deberá ayudarlos.

Resumiendo, un simple y simpático arcade para chicos. ¿Para chicos dije? Una gran equivocación, porque estaba a punto de descubrir que este carismático juego iba a transformarse en mi peor pesadilla.

El comien_o de la maldición, y mi transformación en el Capitán Nervio

Todo parecía tan sencillo, un tonto arcade para chicos que a simple vista parecía una mutación de Crash Bandicoot de PlayStation. ¡Pan comido!, dije yo, desde una perspectiva isométrica y con solo 5 teclas para controlar al simpático bichito... esto es una tontera.

Gráficamente hablando, Croc 2 está bien. No es la octava maravilla informática pero satisface cómodamente nuestro acostumbrado paladar gráfico. Utili_ando un engine simple con texturas poco complicadas, los movimientos de nuestro héroe son suaves. Pero algo andaba mal.



Lentamente comencé a darme cuenta que este juego me traería serios problemas. La ubicación de la cámara, a espaldas de nuestro muchachín, empe_aba a complicarme la existencia. Curiosamente, lo que yo quería ver era generalmente lo que quedaba fuera de mi ángulo de visión. El problema más grave se presentaba cuando Croc tenía que tomar una curva, porque la estúpida cámara seguía enfocando la espalda y la colita en lugar de mostrarnos el camino. Es extraño, pero parece que después de tantos años y tanta experiencia, los desarrolladores continúan cometiendo los mismos errores. ¿De qué me sirve verle la colita al cocodrilitoooo? ¡De nada! O sus creadores volvieron a cometer la equivocación por la que tanto fueron criticados los arcades en tercera persona, o tienen una extraña fijación con el trasero del lagartito. Personalmente, quiero creer que es una equivocación. Pero eso no es todo, algo fallaba también con los controles. Cada ve_ que queremos ir para atrás, Croc gira sobre sí mismo y luego avan_a. Esto no es problema por sí mismo pero cada ve_ que gira la cámara lo hace él y esto vuelve nuestra tarea prácticamente imposible.

Como si esto fuera poco, la dificultad del juego es bastante alta y no es ajustable. Con lo que nuestro problema de cámara y controles se acentúa mucho más, transformando a Croc 2 en un terrible detonante para mi furia.

La cantidad de momentos frustrantes en el juego se acentuaba cada ve_ más, la ira iba creciendo en mi interior y el tonto cocodrilo no hacía más que quemarse la colita en el mismo lugar. Recomencé 3 y 4 veces el mismo nivel, hasta que ya no pude contener mi furia. Después de 30 tortuosos minutos mi pulso se aceleró y sufrí una mutación. Me transformé en una poderosa criatura llena de odio y furia, ¡dejé de ser Sebastián para convertirme en el CAPITAN NERVIO! Comencé a golpear todo lo que estaba a mi alcance, pero no pude evitar, por más que lo intenté, descargarme en el origen de mi patético estado. Una fero_ lluvia de puñeta_os cayó sobre el teclado en un intento por volver a mi estado normal... y funcionó. Desgraciadamente, todo tiene un precio, mi teclado no funciona bien. Ahora estoy escribiendo con un teclado sin _etas. Muchos de ustedes se habrán preguntado qué diablos eran los guiones (_), bueno, ya que me faltaba esa letrita dejé el espacio para que ustedes lo rellenen por mí. Revisar un juego no es tan fácil como ustedes creen.

El Dr. Picor aconseja

Mis queridos amigos, espero que los desarrolladores aprendan de lo que hoy pasó aquí. Es realmente increíble que después de tanto tiempo se cometan los mismos errores. ¿Por qué intentar hacer un juego para chicos cuyo nivel de dificultad raya lo imposible? Aún en un adulto puede producir síntomas de angustia, desconcierto, frustración y furia. Croc 2, un juego para aventureros con nervios de acero. Quienes quieran intentarlo, recuerden no hacerlo solos en su casa. Hoy es un teclado, mañana... quién sabe.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un divertido arcade 3D.
LO QUE SI: La simpatía de los personajes. La música.
LO QUE NO: La cámara. Los controles. El nivel de dificultad

68%

FICHA TECNICA

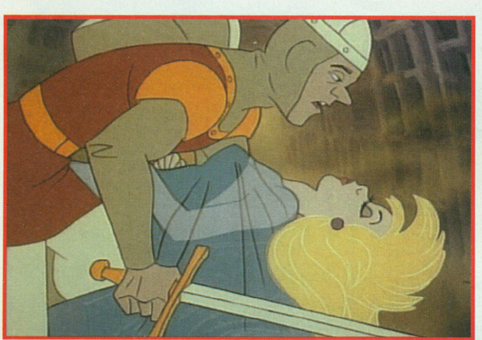
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Leisure, Inc.
INTERNET: www.digitalleisure.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, DVD-ROM, reproductor de MPEG-2 y AC3 por software o hardware, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

PROMEDIO **89%**

Dragon's Lair II: Timewarp



Video MPEG-2 y sonido AC3 logran la mezcla perfecta para la resurrección de un clásico animado



Por Máximo Frias

Luego de haber rescatado a Daphne de la guarida del Dragón, Dirk y la princesa vivieron felices... pero sólo por un par de años. Ahora, Mordoc, un malvado hechicero, capturó a Daphne y planea casarse con ella colocándole un anillo mágico que la convertirá en un gigantesco monstruo. Para impedir esta tragedia, deberemos tomar nuevamente el control de Dirk y emprender una salvaje misión de rescate.

La conversión perfecta

Dragon's Lair II fue un juego que pasó por distintas versiones, dependiendo de la tecnología que se encontraba disponible en ese momento. La primera versión para PC salió en el año 1991, cuando los monitores VGA color eran un lujo y el que poseía una placa Sound Blaster tenía mucha plata; ocupaba 12 diskettes de 5¼" (1.2 MB) y requería 14 Megabytes de nuestro rígido de 40 MB. Esta versión sólo tenía los niveles 1, 2, 4, 7 y algo del 8; para peor, la mayoría estaban recortados. Varios años después, más precisamente en 1996, salió una nueva versión para Windows 95 en CD-ROM, unos 300 MB de archivos AVI.

Ahora, finalmente después de casi 15 años de la aparición de la versión original, llega una remasterización exacta del Laser Disc que poseía el arcade, en el cada vez más popular formato DVD.

Izquierda, espada, derecha, arriba, espada...

El estilo de juego era bastante cerrado: o gusta o se lo odia. Para lograr que Dirk atravesara los ocho niveles del juego sano y salvo, lo único que podíamos hacer era mover la palanca de control hacia donde nos indicaba una señal (la luz amarilla) en el momento justo. Parece fácil y ridículo, pero les aseguro que, aquel año, para agarrarle la mano tuve que gastar una buena cantidad de dinero en los videos.

DL2: TW ha mejorado mucho con respecto al Dragon's Lair original. Para empezar, tiene una historia más lineal. Antes, en DL uno iba avanzando por las distintas habitaciones en un orden aleatorio y, si perdíamos muchas veces, empezábamos en un nivel distinto. Por otra parte, ahora todos los movimientos del juego (excepto uno) están marcados con la luz amarilla; en DL había muchas pantallas que obligaban a adivinar hacia dónde mover el joystick.

Además de mover a Dirk hacia donde indica la luz, en DL2:TW agregaron una característica extra, que consiste en descubrir una serie de objetos (flechas, arcos, relojes, martillos, etc.), los cuales deberemos recoger para acceder al último nivel. En caso de no hacerlo, al terminar el nivel 6 de Egipto se nos enviará nuevamente al nivel en el que nos olvidamos el objeto.

Una pieza de colección

Si después de 15 años se sigue hablando de un juego, por algo es. Para que nadie se quede afuera, Dragon's Lair II: Timewarp ha sido inmortalizado en dos versiones: DVD-ROM para usar en la PC y DVD-VIDEO para jugar con el control remoto del reproductor de DVD que se conecta al televisor.

Puede ser que a algunos les parezca un poco exagerado el puntaje del juego, pero realmente es lo que se merece por ser un réplica del Laser Disc original. Aquellos, al igual que yo, que se deslumbraron al verlo por primera vez en los videos, saben de qué estoy hablando. Esta versión de DVD es realmente una pieza de colección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una conversión casi exacta del arcade original
LO QUE SI: La animación (¡que tiene más de 15 años!), el sonido y la posibilidad de jugarlo en una TV de 29".
LO QUE NO: El nivel 3 de Alicia en el País de las Maravillas está un poco descolorido. La interface para DVD-ROM podría haber sido más amigable.

89%

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Fox Interactive
INTERNET: www.foxinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 23 MB libres de espacio en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

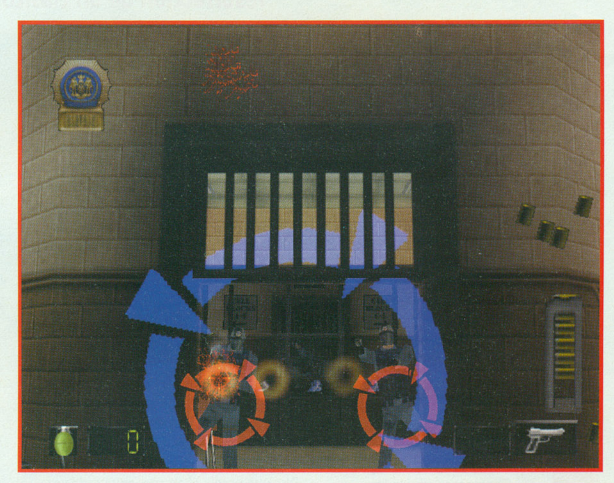
John Mc Clane no tiene paz...

Por Martín Varsano

Cuando uno ha elegido unirse a las fuerzas policiales de los Estados Unidos (específicamente las de Los Angeles) sabe que no va a tener un momento de paz, ya que nuestros amigos y parientes nos van a estar necesitando todo el tiempo, dejándonos sin un minuto libre para tirarnos en el sofá del living a tomar una cerveza fría, mirando la TV. Y esto ocurre especialmente si nos llamamos John Mc Clane, policía de renombre mundial, conocido por meterse en donde no lo invitan.

Primeramente cabe destacar que la instalación tiene diferentes grados de éxito según la computadora donde se instale Die Hard Trilogy 2 (DHT2). Según la placa de video y la configuración que seteemos, cuando querramos correr el juego nos aparecerá un indescifrable cartelito de error, por lo que les recomendamos dejar los seteos originales, que parecen no causar problemas.

Luego de una presentación de dudosa calidad (¡menos mal que la gente de Fox sabe de cine y TV!) ingresaremos al menú principal, en donde podremos elegir entre tres modos de juego: Arcade, Movie y Practice, para los que quieran ir viendo de qué se trata esto de DHT2.



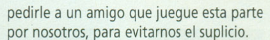




Tres al precio de uno

La metodología de DHT2 se podría resumir en la bonita frase "tres por uno", ya que dentro del juego, al igual que en el título original, podremos jugar a tres arcades totalmente diferentes: Uno en tercera persona, uno en primera (a los tiros, similar a Virtua Cop), y el último algo que nunca debió haber salido de las oficinas de Fox, y que se asemeja a un arcade de autos. El primer modo de juego, Arcade, nos permite elegir cualquiera de los tres segmentos, jugando exclusivamente ese tipo de arcade. Obviamente aquí no hay una historia que le de coherencia a la acción. Para eso deberemos elegir el modo Movie, en el cual sabremos en dónde se metió Mc Clane, aunque de entrada suponemos (al igual que ustedes) que lo único que verá son problemas.

Al parecer, un "amigo" no tiene mejor idea que despertarnos un sábado a la mañana, invitándonos a una fiesta en una prisión de Las Vegas. Lugar extraño para una festichola, dirán ustedes, pero para nuestro compañero Mc Clane es la oportunidad de demostrar de qué madera está hecho. Como era de esperarse, en el medio de la reunión los presos se alborotan, y nuestro "amigo" (vale la pena recalcarlo) Kenny Sinclair nos



deja en el medio de las celdas para que pongamos un poco de orden. ¡Amigos como estos no abundan!

A ver, ¿quién está haciendo tanto alboroto?



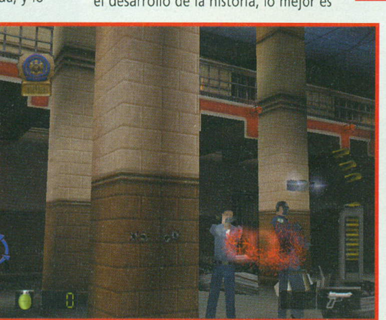
El arcade de autos mejora un tanto en la ciudad.

Inmediatamente nos sumergimos en el arcade en tercera persona, en donde podremos controlar a John por medio del teclado o un pad (obviamente la opción del pad suena más lógica, ya que el título copia en todos sus aspectos a su hermano de la PlayStation), tratando de salir ilesos, mientras nos agarramos a los tiros con policías y ladrones indiscriminadamente. De vez en cuando, más adelante, habrá que rescatar algún rehén, así que tengan cuidado y miren atentamente.

Esta porción de juego no ha mejorado demasiado desde el primer Die Hard Trilogy, por lo que se puede decir que es prácticamente idéntico al original, aunque tal vez sea un poco monótono y reiterativo después de avanzar varios niveles. Como era de esperarse, la calidad gráfica es bastante buena, aunque los modelos no cuentan con demasiado detalle, pero si quieren un poco de acción, acá la van a encontrar.

La segunda modalidad de juego es la de primera persona, en donde practicaremos nuestra puntería. Aquí se puede utilizar el mouse o alguna pistola (la gente de Act Labs tiene una a la venta, aunque no con demasiado éxito, ya que este tipo de arcades, tan exitosos en las consolas, no abundan en la PC). Sin lugar a dudas esta porción del juego es la más lograda, y lo más probable es que los que adquieran DHT2 lo hagan por este modo de juego, que como mencionamos escasea en las computadoras.

En los primeros dos casos, podremos juntar diferentes tipos de armamento que nuestros agresores han dejado descuidado por ahí, como por ejemplo escopetas, ametralladoras, granadas y por qué no un lanza misiles, con el que hay que tener mucho cuidado, ya que su poder destructivo puede hacer volar en pedazos a nuestros contrincantes y hasta a nuestro policía modelo.



Vendo auto último modelo, muy poco uso

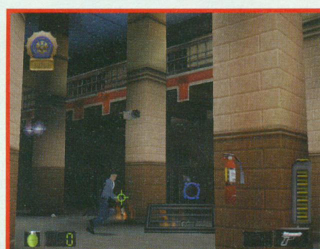
Lamentablemente ha llegado el momento de comentarles el punto más flojo de DHT2, la última modalidad de juego: El arcade de autos. Este desastre sin precedentes pretende emular, de alguna manera, a Carmageddon II, pero vaya a saber por cuál extraña razón, se queda sin combustible en el medio del camino. Para comenzar, la física de nuestro vehículo es bastante lamentable, y como si fuera poco, los controles no ayudan para nada. Este segmento, comparado con el de Die Hard Trilogy original, no tiene nada que hacer, y sin lugar a dudas es un franco retroceso. Para los que desean pasar un buen rato con el juego, recomendamos jugar el modo arcade, y de esta forma evitar este desastre. Ahora bien, si quieren ver el desarrollo de la historia, lo mejor es pedirle a un amigo que juegue esta parte por nosotros, para evitarnos el suplicio.

De todas formas, hay que reconocer que la primera impresión es terrible, ya que el paisaje desértico y pisar alguna que otra vaca pastando no ayudan en nada, pero luego la cosa mejora (un poco) cuando conducimos el humvee en la ciudad.

Lo peor de todo es que los dos primeros segmentos zafan bastante, pero el último nos tiró la moral por el piso. Entendemos que delegar la programación del arcade de autos a uno de los hijos de los desarrolladores significa ahorrar en costos, pero ¿qué les costaba probarlo aunque sea una vez para darse cuenta que daba asco?

Así y todo, si quieren hacerse unos tirines rememorando viejas épocas del cine de acción, en donde Bruce Willis nos deslumbraba con sus actos heroicos y poco creíbles, DHT2 es una opción interesante.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El regreso de John McClane a las PC.
LO QUE SI: El arcade en primera persona. La variedad de armamento.
LO QUE NO: El arcade de autos (¡puaj!), con su física irrisoria y un control lamentable. Los comentarios de nuestro héroe. Con el tiempo se hace un poco repetitivo.

65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Efecto Caos / Dinamic / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 60 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN.



Radical Drive

Placer por los autos a la quinta potencia

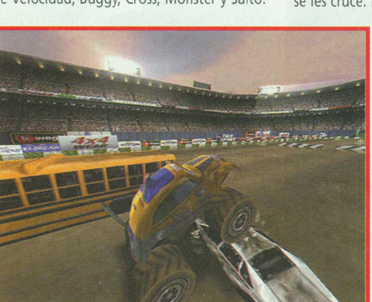
Por Martín Varsano

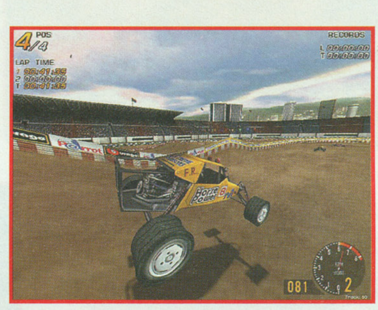
El placer por los autos que se ve en muchos videojugadores es indiscutible. Y como es lógico, las empresas que desarrollan títulos de este género en particular son muchas. Lo sorprendente es que, de vez en cuando, países de los que no esperábamos algo demasiado sofisticado, como por ejemplo España, salen con maravillas que deslumbran al mundo. Ese fue el caso de Commandos, y a esa lista ahora se puede agregar a Radical Drive, de Efecto Caos.

La carrera loca

Este juego, también conocido como Beetle Crazy Cup, y que es distribuido para el resto del mundo por la gente de Infogrames, demuestra nuevamente que cuando las cosas están bien hechas permiten que géneros como el de las carreras de autos todavía tengan mucho que ofrecer.

En el caso de Radical Drive, la consigna es simple: Salir primero en todas las carreras y categorías, para tener de esta forma acceso a la última prueba: Radical Drive. Para ser dignos de semejante proeza habrá que competir en competencias tan variadas como la de Velocidad, Buggy, Cross, Monster y Salto.





¿Quieren saber con más detalle de qué se tratan? Veamos...

La primera prueba, Velocidad, es la más sencilla y conocida. Se circula sobre el asfalto, así que no hay demasiados problemas de conducción. El único tema a tener en cuenta es el choque imprevisto con algún oponente, que nos dejará rápidamente en la banquina, con lo que perderemos velocidad. La segunda es una competencia con buggies, en superficies resbalosas como la arena de la playa, por lo que habrá que tener cuidado con la velocidad. La competencia de Cross es a bordo de unos vehículos que son puro caño, y que andan a los saltos con una estabilidad impresionante, en terrenos muy irregulares. La cuarta prueba es Monster, algo que seguramente habrán visto en televisión, con autos o camiones de gran cilindrada, que pasan por arriba de todo lo que se les cruce. En estos circuitos hay que tener cuidado con los obstáculos, ya que al derribarlos nos penalizarán con tiempo. Sin duda la prueba más difícil de todo el juego. Por último están los saltos. Aquí lo único que deberemos hacer es seguir un camino hacia una rampa, y en los últimos instantes habrá que utilizar el turbo para imprimirle velocidad al vehículo, y de esta forma saltar los metros necesarios para completar la prueba. En todos los casos, al completar un circuito, se nos dará una cierta cantidad de dinero, con el que podremos comprar más autos para incluir en nuestro imponente garage.

¡No me ensucien el auto, muchachos!

Uno de los aspectos más sorprendentes de Radical Drive es, sin lugar a dudas, el gráfico. Si poseen una tarjeta que soporte resoluciones de 32 bits, podrán admirar los autos (especialmente los escarabajos de Volkswagen) en todo su esplendor. Y lo mejor de todo es que tanto despliegue gráfico no entorpece la velocidad general del juego, algo indispensable en un título de estas características. ¡Bien por Efecto Caos!

Tal vez, lo más importante de Radical Drive es saber que poco a poco empresas españolas están animándose a desarrollar juegos que no tienen nada que envidiarle a sus pares americanos, tanto en jugabilidad como en excelencia gráfica.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de carreras absolutamente divertido.
LO QUE SI: Los gráficos. La física de los vehículos en los diferentes terrenos. Los efectos.
LO QUE NO: El sonido de los motores es un tanto artificial, y monótono. Una lástima.

86%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.tdlemans.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

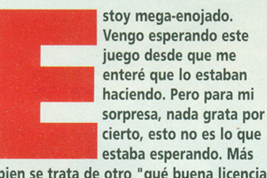
PROMEDIO
50%

Test Drive Le Mans



Qué buena licencia para hacer un juego. No éste, claro

■ Por Juan Pablo Gariglio



Estoy mega-enojado. Vengo esperando este juego desde que me enteré que lo estaban haciendo. Pero para mi sorpresa, nada grata por cierto, esto no es lo que estaba esperando. Más bien se trata de otro "qué buena licencia, nos vamos a llenar de plata, no, por el juego no te preocupes, dale que sale con fritas".

Amo los juegos de autos. No me importa si son de rally, de turismo, de fórmula o de mimbre. Amo los juegos de autos. Por esta sencilla razón me puedo dar el lujo de decir que este juego me pertenecía mucho antes de existir. ¿Por qué? Simple, desde que Steve Mc Queen y Paul Newman protagonizaron aquella famosa película (con el mismo nombre de este juego, pero con mucho más que ver con ese nombre) estoy esperando esta oportunidad. Porsches y Ferraris batallando durante interminables horas sobre un circuito francés que se extiende hasta el mismo infinito. Muy bien, de eso tiene algo este juego. Pero no mucho.

Oh, qué afortunado soy

Sí, tengo en mis manos una de las únicas (sino LA única) copias de este bebé. La merezco y basta de hablar. La meto en la compactera, instalo y ¡yes! ¡cuánta alegría! Finalmente tengo a Le Mans todo para mí. Correcto, vamos a darle una rápida ojeada. Interrumpimos esta transmisión para informarles que todas las expectativas del tipo que escribe esta nota están a punto de irse por los caños. Y sí, yo esperaba otra cosa. Para empezar, un simulador, y esto no lo es de ninguna manera. Apenas si los neumáticos se gastan un poco, pero claro, la lluvia casi no cambia la conducción y las opciones de ¿garage? son pocas y ridículas. Es excesivamente fácil de manejar. El modo arcade es todavía más fácil y tonto. Pero no importa, los gráficos son bastante malos también y eso nos



consuela un poco. El modelo de daños, basura; apenas unos rasguños que ni siquiera abollan demasiado a los autos a pesar de chocar a 300 por hora de frente. Pero eso sí, el modelo climático, al menos el tema de pasaje de día a noche, funciona correctamente. Es hermoso cuando llega la noche porque vemos menos de este juego mediocre. ¿Qué más? Ah, sí. Claro. Tengo que pasar a otro título porque éste dice que soy afortunado.

Oh, soy un miserable estafado

Ahora sí, sigamos. Al costado de las pistas (todas francesas pero desconocidas, con la excepción de Le Mans) hay fotógrafos que sacan fotos cuando pasamos junto a ellos (probablemente porque no pueden creer que alguien esté jugando a esta estafa a la buena voluntad y quieren documentarlo). Eso está bien y es hasta simpático, si se quiere. Pero todo lo demás es molesto. A saber: la interface es de cuarta y molesta. Hay un montón de opciones malísimas, campeonatos arcade, profesionales y Le Mans. Los campeonatos son aburridos y cuando terminan tienen la foto de una chica que sonríe porque estamos ahí todavía. La opción de correr Le Mans es prometedora, pero es igual de tediosa e intrascendente como el resto del juego. Uno puede elegir entre 12 minutos de duración y las 24 horas reglamentarias. ¡Qué bueno!, pensará algún iluso, pero los genios de Infogrames olvidaron poner una opción de salvar la carrera durante la misma. Léase, la carrera se corre durante 24 horas corridas, o no se corre. Nos inclinamos por la segunda opción. La verdad es que no vale la pena seguir hablando. O sí, pero solamente para que no compren este juego. A ver... Ah, claro, me olvidaba, los autos con los que se puede empezar a jugar son limitados (y además no tienen nombre de autos, sino de los equipos; ejemplo: la Ferrari 333 es aquí un Momo Longaniza, o algo por el estilo) y conseguir los demás autos es tan fácil (hay que ganar) pero tan aburrido (hay que correr carreras) que a uno le dan ganas de escribir reviews en vez de seguir jugando. Amigos, no pierdan el tiempo, este juego desilusiona por completo. No es tan patético, pero lo terrible es saber que una licencia tan prometedora como ésta se agotó en un intento de medio pelo, en este insulto para la corteza cerebral.

¿Tengo que seguir hablando?

Bueno, entonces sigo explicando. El juego apesta porque esperábamos mucho de él y por otra razón de peso. La licencia fue soplada a último momento a un equipo de gente que está desarrollando un juego infinitamente mejor (ya van a tener novedades). Con autos de miles de polígonos y no estas cajas de zapatos remendadas. Es cierto que están los Porsches 911, los Lister Storm, los prototipos, los Panoz, Mc Laren y otros chiches, pero hay que reconocerlos a ojo y con imaginación. ¿Algo más? Si, no tiene multiplayer de ningún tipo. Ni Internet, ni módem, ni TCP/IP, ni siquiera split screen o el noble sistema de turnos de la saga GP. Es terrible.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Autos de categorías de resistencia y la pista de Le Mans.
LO QUE SI: Una hermosa licencia. Un buen juego de autos si nunca jugaron a un buen juego de autos. Los prototipos que no están en otros juegos.
LO QUE NO: La estafa. La desilusión. Lo fácil que es jugar. Los malos que son los pilotos de la máquina. Lo pesado que es para correr y lo poco que devuelve a pesar de todos esos requerimientos. La interface. La chica del final de los campeonatos.

50%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Interplay
INTERNET: www.interplay.com/y2k/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, 50 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Y2K: The Game

Producto de programadores incompatibles con el año 2000

Por Sebastián Di Nardo

Como todos sabemos, muchas compañías tienen su talón de Aquiles, un juego inexplicablemente sale a la venta mientras que otros infinitamente mejores quedan en el papel. No me cabe la menor duda de que Y2K es uno de esos casos. Una aventura gráfica cuya historia no despierta demasiado interés con un motor gráfico torpe y poco atractivo.

Si te dormís no es por haber tomado

Nuestro personaje es un muchachito llamado Buster Everman, un joven pálido, flaco y encorvado, con unos anteojos que reflejan con claridad la personalidad de un "geek". Durante la víspera de año nuevo, a sólo unas horas del año 2000, Buster cae dormido víctima de los influjos del alcohol y al despertar descubre que tiene un problema. Está en una mansión donde casi todo es controlado por aparatos electrónicos y desafortunadamente no son compatibles con el nuevo año. Nuestro personaje se encuentra atrapado en el edificio, repleto de reliquias y antiguedades. De pronto recuerda que su novia estaba con él en la casa. Su misión será la de buscar a su chica e intentar reparar los daños causados por el cambio de fecha para poder recuperar la libertad. Es probable que piensen: ¿Aquién le importa una historia así? ¿Qué tiene de interesante hacer un juego sobre el cambio de milenio? ¿Qué sentido tiene lidiar con una historia, cuando sabemos la que mayoría de los equipos atravesaron por ese momento sin sufrir inconvenientes? No se preocupen, nosotros nos hacemos las mismas preguntas.

Nos engañan con sus espejitos y sus collares de imitación

Luego del trabajoso proceso de instalación descubrí desilusionado que todo había terminado...antes de empezar. Una animación introductoria, cuyos personajes eran de dudosa calidad y torpes movimientos, se arrastraba penosamente en el monitor preparándome para lo peor. Afortunadamente, dicha animación puede ser salteada en el futuro para permitirnos ir al tormento verdadero. El menú es simple y por supuesto, las opciones brillan por su ausencia, como sucede con el video. No se puede cambiar la resolución de pantalla y la diferencia entre el modo software y hardware es prácticamente imperceptible.



Si uno es capaz de soportar estas pruebas, aún no está listo para la condecoración al valor y la paciencia. Una vez en el juego, controlamos a Buster desde una perspectiva en tercera persona, utilizando la vieja metodología "point and click" (apuntá y cliqueá). Pero a diferencia de otros títulos, la cámara permanece fija hasta que cambiamos de locación. Sólo podemos girarla 360° para observar con atención el lugar donde estamos. Todo luce 3d, pero no es así, es como si sus programadores intentaran timarnos como a indiecitos con sus espejuelos importados. Los fondos son imágenes prerrendereadas con las que confeccionaron un entorno al mejor estilo Quicktime VR. Presionando el botón derecho giramos el mouse para ver a nuestro alrededor y dirigir a nuestro personaje, cuya apariencia también parece habitar en 3 dimensiones, pero si lo miran con atención van a descubrir que se trata de un sprite animado. Sería bueno preguntarle a los programadores si ellos son compatibles con el año 2000, el trabajo que realizaron parece sacado de una excabación arqueológica.

Ahora si ustedes creen que lo peor ya pasó, no se preocupen, hay mucho más. Los movimientos de Buster no son tan libres como quisiéramos, nuestro héroe tiene sus recorridos pre-seteados. Si nosotros queremos ir de una punta a la otra de una habitación, él no tomará el camino más corto que es en línea recta, sino que dará la vuelta a toda la habitación siguiendo el recorrido que se le ha marcado. Esto no sería tan problemático si lo hiciera rápido, pero nuestro amigo no se mueve mucho más rápido que un caracol. Imagínense que recorrer una gigantesca mansión de una punta a la otra en busca de pistas se hace más que complicado. Si todo esto no te asustó, merecés la medalla a la paciencia y estás apto para jugar Y2K.

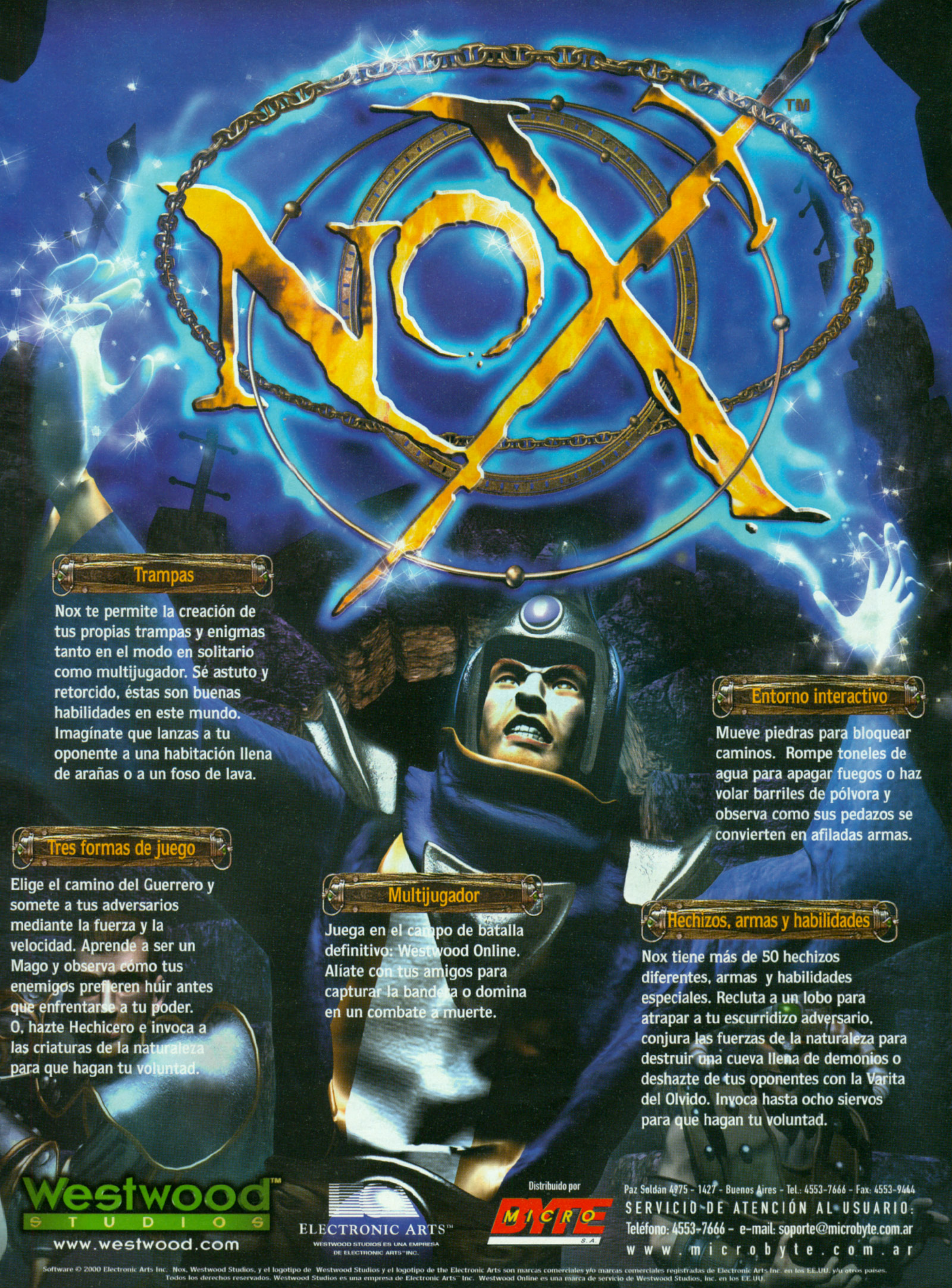
Para todos aquellos audaces que quieran intentarlo, la historia no está tan mal una vez que resolvemos como salir de nuestro encierro inicial; de hecho nuestro ácido amiguete sabrá arrojar comentarios acreedores a una carcajada (por supuesto, si nuestro inglés es lo suficientemente bueno como para entenderlos).

Si tienen los nervios de acero y la paciencia de un relojero, Y2K puede brindarles un poco de alegría pero no se emocionen; en mi opinión este título es como una faina: sirve como acompañante y si se lo consume solo se te puede atorar en la garganta.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica basada en el cambio de milenio.
LO QUE SI: Algunos momentos interesantes y unos pocos diálogos divertidos.
LO QUE NO: Interface y engine prehistóricos. Guión poco entretenido. Jugarlo se vuelve bastante engorroso gracias a la insistencia de nuestro personaje a atravesar las habitaciones lentamente y por el camino más largo. Se necesitan 400 MB en el disco rígido que podrían ser aprovechados para algo más entretenido.

45%


NOX™
Trampas
Nox te permite la creación de tus propias trampas y enigmas tanto en el modo en solitario como multijugador. Sé astuto y retorcido, éstas son buenas habilidades en este mundo. Imagínate que lanzas a tu oponente a una habitación llena de arañas o a un foso de lava.
Entorno interactivo
Mueve piedras para bloquear caminos. Rompe toneles de agua para apagar fuegos o haz volar barriles de pólvora y observa como sus pedazos se convierten en afiladas armas.
Tres formas de juego
Elige el camino del Guerrero y somete a tus adversarios mediante la fuerza y la velocidad. Aprende a ser un Mago y observa cómo tus enemigos prefieren huir antes que enfrentarse a tu poder. O, hazte Hechicero e invoca a las criaturas de la naturaleza para que hagan tu voluntad.
Multijugador
Juega en el campo de batalla definitivo: Westwood Online. Alíate con tus amigos para capturar la bandera o domina en un combate a muerte.
Hechizos, armas y habilidades
Nox tiene más de 50 hechizos diferentes, armas y habilidades especiales. Recluta a un lobo para atrapar a tu escurridizo adversario, conjura las fuerzas de la naturaleza para destruir una cueva llena de demonios o deshazte de tus oponentes con la Varita del Olvido. Invoca hasta ocho siervos para que hagan tu voluntad.
Westwood™ STUDIOS
www.westwood.com
ELECTRONIC ARTS™
WESTWOOD STUDIOS ES UNA EMPRESA DE ELECTRONIC ARTS™ INC.
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO:
Teléfono: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
www.microbyte.com.ar
Software © 2000 Electronic Arts Inc. Nox, Westwood Studios, y el logotipo de Westwood Studios y el logotipo de the Electronic Arts son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros paises.
Todos los derechos reservados. Westwood Studios es una empresa de Electronic Arts™ Inc. Westwood Online es una marca de servicio de Westwood Studios, Inc. en los EE.UU.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Milestone / EA Sports / Microbyte
INTERNET: www.easportssuperbike.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 302 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet por TCP/IP para hasta 8 jugadores. 2 jugadores en pantalla dividida.

Superbike 2000

¿Con una Zanellita, me dejarán correr?



Por Marcelo Manfredi

Laguna Seca, Monza, Brands Hatch, A1-Ring, Donington, Kylamy, Hockeinheim, Nürburgring. Una sarta de nombres raros o, para los entendidos, algunos de las más famosas cintas asfálticas sin fin que, con caprichosos recorridos, han sido los exquisitos escenarios de las más emocionantes carreras de automóviles de todos los tiempos. Pero esta vez el adorable aroma del aceite caliente nos reúne para recorrer los circuitos en dos ruedas.

¡Alegría, amantes del mundo motor!

Aunque más no sea en su forma virtual, llegó el día en que se puede montar una moto de 1.000 centímetros cúbicos a más de 300 y pico de kilómetros por hora, "colgarla" en una rueda, darse un porrazo, rodar por el asfalto caliente unos 200 metros, levantarse, volverse a encontrar la moto y seguir como si nada.

Sí, la gente de EA Sports puso al alcance de nuestras manos, enfundadas en guantes de cuero, Superbike 2000, ni más ni menos que la nueva versión, con apellido de nuevo milenio, de su juego del campeonato mundial de las motos de carrera más grandes del mundo.

Todos los nombres estarán en la parrilla de salida. Desde el doble y actual campeón mundial Carl Fogarty en la pole hasta algún nipón con nombre impronunciable. Desde las japonesas Honda RC45, Suzuki GSX-R, Yamaha YZF-R y Kawasaki ZX-7RR hasta las italianas Ducati SPS y Aprilla RSV.

Y éste es un punto al que da mucho gusto llegar. Gracias a que EA Sports posee los derechos del Superbike World Championship suceden cosas para nuestro agrado. Las motos son completamente distintas entre sí, e iguales a las del campeonato mundial. Tienen detalles y diferencias en los carenados, en los cuadros, en los escapes, en los sistemas de suspensión, en los tableros, en la pintura, en los sponsors, en fin: en todo.

Sigamos enumerando. ¿Qué más tiene? Mucho más. ¿Se puede jugar de a varios? Sí, por TCP/IP o con la clásica (y poco feliz) pantalla dividida. ¿Se puede jugar todo el campeonato mundial con sus pruebas, clasificaciones y carreras en tiempo real? Obvio, y también se puede optar por el otro extremo: el siempre bienvenido modo quick-race. ¿Existen diferentes condiciones climáticas que harán que cada carrera tenga un condimento diferente? Sí, y les aseguro que correr con paraguas es difícil pero no imposible. ¿Tiene replays para ver cuando mi moto se destroza, se abolla y vuela en miles de pedazos? Sí, replays tiene y están bastante bien; ahora bien, eso que me pregunto después se llama modelo de daños, y de eso no tiene nada. Y sobre este tema voy a hacer un párrafo aparte.

Un párrafo aparte

Odio, detesto, maldigo y enfurezco cuando me encuentro con que una empresa de fichines que viene haciendo las cosas bien (hasta hace unos renglones), no puede lograr que las empresas constructoras de motos entiendan que cuando estos bólidos se estrellan contra una pared se rompen, se abollan o, aunque más no sea, se rayan. Sí, amigos, estamos en el "mundo irrompible", donde lo único que sucede es que una barrita celeste al costado de la pantalla se va llenando hasta que nos aparece un cartelito muy simpático contando que la moto se rompió completamente, aunque para nuestros ojos se siga viendo intacta. Algo tan simple debería ser fácil de entender: después del choque viene el bollo, y no el brillo impecable. Pero estamos ante Superbike 2000 de EA Sports, un juego que venía haciendo todo bien, muy bien. Hasta que lo hizo mal, muy mal.

Pero a no desesperar, les puedo asegurar, amigos, que, más allá del mal trago, este Superbike 2000 me trajo muchas emociones, y que produce un exceso de adrenalina que nos hará sentir que es sábado a la noche, que por la tele juega la Selección, y que nuestra tarea es la de manejar como alienados el único ciclomotor de la única pizzería de la zona. Ah, eso sí... la propina es una hermosa bandera a cuadros.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La temporada oficial del Campeonato Mundial de Superbike.
LO QUE SI: Las motos y los pilotos con detalles que los diferencian.
LO QUE NO: No hay modelo de daños en un juego donde está escrito que vamos a chocar.

82%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Celeris, Inc. / Interplay Productions
INTERNET: www.celeris.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 16 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Soporte TCP/IP.

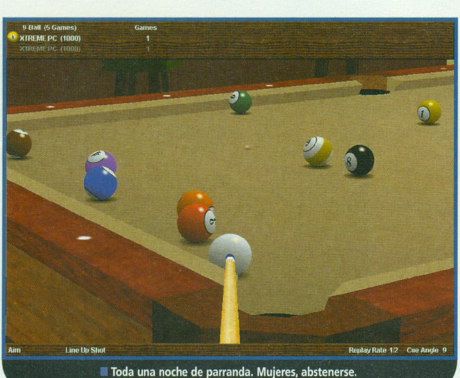
PREMIO XTREME

PROMEDIO **90%**

Virtual Pool Hall



La simulación de billar en su máxima expresión



Toda una noche de parranda. Mujeres, abstenerse.

Por Durgan A. Nallar

En 1997, Virtual Pool 2 se convirtió en el mejor simulador 3D de pool en la historia de nuestras PC. Los modos de juego, la física exacta de la mesa y una adecuada programación inteligente de los adversarios llevó a la entonces joven XPC a otorgarle un promedio de 94%. Quienes poseen este simulador sólo podrían estar de acuerdo. Jugar con VP2 es lo más parecido a hacerlo con una mesa real y jugadores humanos. Tres años más tarde, Celeris intenta superarse a sí misma. Y, como ya supo hacerlo para sorpresa de muchos, promete devolver a los potenciales compradores la totalidad de su dinero si las nuevas virtudes del simulador no los convence.

Y es difícil no tentarse. Basta con instalar el simulador para quedarse pegado a la máquina durante horas. Es fascinante practicar los distintos modos de jugar y aprender los yeites básicos y los golpes más complicados a través de videos de famosos profesionales del taco de los Estados Unidos.

El engine de Virtual Pool Hall es el mismo de su antecesor con algunas ligeras correcciones como la posibilidad de utilizar Direct3D. No es preciso tener una placa de video con aceleración, porque casi no hay diferencias entre un modo u otro de video: ambos son muy buenos y perfectamente funcionales. La cámara puede moverse libremente en torno a la mesa, acercar el punto de vista y configurarse para seguir automáticamente a la cue ball y para que se posicione sola mirando hacia la bola más próxima. El golpe, por otra parte, puede decidirse apuntando el taco para dar efectos de rotación y bajando su punto de impacto de manera que podamos ejecutar saltos sobre bolas y tiradas difíciles. La velocidad y fuerza del taco, como siempre, responde intuitivamente al movimiento del mouse.

Virtual Pool Hall permite competir contra 128 jugadores virtuales, cuyas características podemos consultar, con habilidades que van de lo novato a lo profesional. Más allá de eso, si somos fanáticos de este deporte o nos cansamos de lidiar con la IA, también podremos jugar vía Internet o LAN. En adición a los clásicos de VP2 como Basic Pocket y Rotation, ahora disponemos de seis nuevos juegos de pool, un Snooker y dos de billar. Algunos de los nuevos tipos de pool son muy interesantes, por ejemplo Cribbage (hay que embocar dos bolas consecutivas de manera que sumen 15), Honolulu (se puede golpear cualquier bola, pero nunca en línea recta) y Bowlliards (diez a las buchacas para un strike). El Snooker es una forma de jugar inventada alrededor de 1875 por un oficial del ejército británico. Se juega con 22 bolas. Los bordes de las buchacas están acolchados en curva y la mesa es mucho más grande, haciendo más dificultosa la anotación. Las bolas deben perderse en un cierto orden (por ejemplo, las 15 bolas rojas y luego las 6 restantes según su color, amarilla a negra). Cada una tiene un puntaje. Puntos adicionales pueden anotarse si un oponente golpea un bola ilegal, o si en un turno logramos colocar la cue ball en una posición de tiro ilegal para nuestro oponente, en cuyo caso se dice que éste ha sido "snookered". Los modos de billar, en tanto, son variantes jugadas en Europa, Japón, Korea y Latinoamérica, que consisten en mesas de tamaño no estándar y sin pockets; hay que hacer de una a tres bandas para golpear las bolas. Muy difíciles. En cuanto a las mesas, las hay de todo tamaño, tanto profesionales (lentas y con buchacas pequeñas) como las de bar, más simples, que podemos encontrar en las salas de juego reales. Existe la posibilidad de cargar jugadas específicas y modificar las condiciones físicas del simulador.

Virtual Pool Hall es un verdadero clásico. Sin embargo, los descuidados gráficos de fondo yerran al tratar de proporcionar una ambientación creíble. Tampoco Celeris se esforzó en mostrarnos la cara de nuestros oponentes virtuales, de quienes sólo veremos su taco. Ignorando estos detalles, irrelevantes en sí mismos, estamos ante una compra imprescindible, tanto si no poseemos el simulador anterior, como si lo tenemos pero somos profesionales de este deporte que queremos más de lo mejor.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: ¡El mejor simulador de billar, sin discusión!
LO QUE SI: La física es perfecta. El manejo de cámara, excelente. Tiene varios nuevos modos de juego muy interesantes. La IA es notable. Los gráficos han sido ligeramente mejorados.
LO QUE NO: El background es malo. Nunca veremos contra quién competimos. Nada de música.

90%

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Titus / Digital Integration / Interplay
INTERNET: www.superhornet.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, aceleradora 3D placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 24 jugadores.

F/A-18E Super Hornet

El nuevo caza naval hace su presentación sin pena ni gloria


Por Pablo Benveniste

Recurriendo a aviones que hoy en día no son más que un puñado de prototipos, muchos simuladores ya han tratado los combates aéreos del futuro. El F-22 está muy de moda últimamente, pero por tratarse de un caza de la Fuerza Aérea, difícilmente lo veamos alguna vez en la cubierta de un portaaviones. Ese lugar le corresponde al F/A-18E Super Hornet, la apuesta de la Armada Estadounidense para el siglo XXI que por primera vez se nos presenta en un simulador de vuelo.

Es de esperar que al tratarse de un avión que entrará en servicio dentro de algunos años, la propuesta de este simulador de vuelo se apoye en conflictos hipotéticos. Sin embargo, por tratarse de un simulador realista, los argumentos de Super Hornet son poco creíbles. Las opciones son volar en contra de las fuerzas rusas en la región del Mar de Barents (al noroeste de Rusia) o participar en misiones que, desde el sudeste de India intentan detener el avance de este país hacia Sri Lanka. Otra cuestión que sobresale si se tiene en cuenta la supuesta seriedad de Super Hornet, es la ausencia de campañas. La única forma de acceder a los dos escenarios nombrados anteriormente es por medio de una serie de misiones que se pueden elegir según la tarea que se desea realizar. En un vano intento por impedir una vida útil demasiado corta, en Super Hornet es posible volar una y otra vez una misma misión volviendo aleatorios a todos sus parámetros (menos los objetivos principales). Un caso similar es el "Mission Planner", el cual lejos de permitir la creación de misiones, es capaz de alterar los recorridos, armamento, etc. Hay también tres animaciones (una de presentación y otras dos que se presentan según el escenario elegido) que verdaderamente están muy bien hechas combinando actores reales con entornos por computadora. De todos modos no son más que un mero adorno que no aporta absolutamente nada. Super Hornet también puede ser jugado en multiplayer en modo Deathmatch y hasta entre 24 jugadores que pueden interconectarse vía módem, TCP/IP por Internet, red o en serie.

El conocido F/A-18 Hornet es de por sí un avión muy avanzado, pero su nueva versión incluye cambios radicales en el diseño e instrumental. Esto sí es algo que se ha tenido muy en cuenta como para representar en su totalidad. Por demás está decir que como consecuencia de este alto nivel de realismo, la complejidad del simulador se acrecienta también. A esto hay que sumar el desafío extra de operar desde portaaviones, un aspecto por el cual Super Hornet se destaca sobre cualquier otro simulador de aviones navales hasta el momento. Todo es muy lindo hasta que a uno se le ocurre realizar algún tipo de entrenamiento. Es entonces cuando Super Hornet nos larga sin ninguna asistencia a realizar la rutina de práctica elegida.

En la cabina encontraremos una detallada consola en 2D donde todo el instrumental es accesible por mouse. También resultará de utilidad la cabina virtual en la que no se puede accionar ningún comando pero sí vigilar los alrededores. Externamente, los gráficos son muy discretos. Si bien el avión que piloteamos goza de un excelente grado de detalle y articulación, el resto de los aviones, el escenario y demás elementos (salvo el caso del portaaviones), son más bien pobres y desactualizados. Notaremos que las extensiones de los dos escenarios son muy reducidas y al llegar a sus límites, literalmente se termina el mundo. Lo único rescatable, aunque a un precio demasiado alto, es que Super Hornet funcionará sin problemas en cualquier computadora.


Las operaciones en el portaaviones son las más realistas hasta el momento.

Lo que principalmente se destaca en cuanto al sonido, es la música de las interfaces. Durante el vuelo, los diálogos son muy poco entendibles y creíbles. El resto de los efectos sonoros están tan poco elaborados como los gráficos.

El único objetivo alcanzado por Super Hornet es el alto grado de realismo. Fuera de esto, Super Hornet parece un simulador a medio hacer, librando al azar cosas que hoy en día no se pueden pasar por alto. Este no ha sido un buen debut para el F/A-18E, pero con lo nuevo de Jane's, se consiguen mejores tiempos junto a este avión.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El flamante caza naval en un simulador realista.
LO QUE SI: El realismo. El portaaviones totalmente operativo. La música. Las tres animaciones de adorno.
LO QUE NO: Falta de campañas. El entrenamiento. Gráficos muy sencillos en general. Escenarios reducidos.

65%

Resolución de 640x480!

Presentamos Video Blaster WebCam Go!

Resuelva sus negocios con videoconferencias

¡De la PC al bolsillo! ¡Esta Cámara lo hace todo!

Destáquese de la multitud, desconéctese y suelte su creatividad con esta versátil y portátil cámara para la PC. Úsela para mantener el contacto con su familia, hacer videoconferencias o videocaptura en su PC. ¡O simplemente desconecte la WebCam Go y llévesela! Llévesela a cualquier parte, tome fotografías de lo que se le ocurra y luego lleve las fotos de vuelta a su computadora para compartirlas con el mundo. ¡Por fin hay una cámara para la PC digna de personas con estilo de vida activa y dinámica! Y sólo podría ser de Creative.

Tome fotos de su familia y amigos





También Disponible — Video Blaster WebCam 3

Capte imágenes estáticas o video con movimiento total en colores brillantes

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

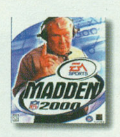
Disponible en:
Musimundo • CompuCompras
CompuMundo • Garbarino



PROMEDIO **87%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 110 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 12 jugadores por IPX o TCP/IP



Madden NFL 2000

EA Sports sale a taclear rivales

Por Diego Vitorero

John Madden es considerado una de las personas que más sabe sobre football americano en los Estados Unidos. El periodista y ex entrenador que ya es toda una eminencia para la fanaticada de este deporte en su país, es nuevamente apadrinado por la división deportiva de Electronics Arts para lanzar la nueva versión de un juego que ya se transformó en una cita obligada dentro del género.

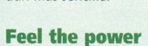
El juego ha sufrido mejoras respecto de su par del año ´99. La inteligencia artificial, además del nuevo roster de los equipos, se encuentra entre las más destacadas.

Sin duda el football americano es uno de los deportes más violentos que existe en el planeta, y en Madden NFL 2000 esto se ve reflejado casi a la perfección. Tanto los jugadores como el ovoide poseen una física pocas veces vista en un juego de similares características; para lograrla los programadores usaron Motion Capture. Esta tecnología permite recrear los movimientos reales de los participantes de la liga para luego volcarlos al producto final, permitiendo así un grado superior de realismo.

El menú principal cuenta con ocho modos de juego: Arcade, Exhibición, Temporada, Franquicia, Torneo, Práctica, Manager y Situación (participar en los partidos más memorables de todos los tiempos). Aunque pueden llegar a confundirnos, los menúes de opciones y configuración traen todo lo necesario para adecuar la jugabilidad a nuestro gusto ya que son completos en extremo, y si contamos con un pad de ocho botones, la tarea de controlar al equipo e interface es aún más sencilla.



¡La IA también se puede configurar!



Feel the power

Esta frase es famosa dentro del ámbito de la NFL, y no es para menos. Madden hace honor a las palabras que la liga adoptó como propias; para darnos cuenta de ello, alcanza con batirse a duelo en multiplayer ya sea a través de una LAN o de Internet.

¡Los gráficos y la pelota realizados enteramente en 3D, y el nivel de detalle que tienen hacen que se nos aflojen los pantalones! El diseño en conjunto con la autenticidad que el juego impone, son los factores que seguramente los más adeptos a este deporte tan particular y controvertido tendrán en cuenta a la hora de hacer su próxima compra. Si bien el manual del usuario dice lo contrario, es necesario una máquina con altos requerimientos técnicos para aprovechar al máximo el juego. El engine se torna algo inestable en las PC más lentas.

El sonido fue bastante criticado en Madden 99, y parece que la gente encargada en esta área no hizo muchos méritos para mejorarlo. Los decibeles varian durante el encuentro sin razones lógicas. Por otro lado, los relatores comentan de manera exacta lo que pasa dentro del estadio y cada tanto meten algún bocadillo dando una opinión, lo cual ayuda mucho a la ambientación.

Cada jugada es claramente diagramada y los jugadores ejecutan sus rutas sin inconvenientes, permitiendo así corridas y pases precisos. El playbook o libro de jugadas se destaca porque cada escuadra tiene el suyo propio, y como si esto fuera poco podemos editar el nuestro a gusto, como así también a las jugadas audibles.

Parece que la fórmula EA Sports-Madden sigue funcionando a la perfección, como desde hace varios años. Si quieren convertirse en los nuevos monarcas de los tacles y empujones, Madden NFL 2000 es el juego.



XTREME PC EL PROMEDIO

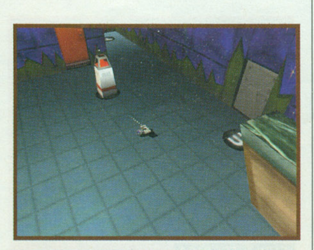
QUE TIENE: Football Americano de la mano de un mito viviente, John Madden.
LO QUE SI: Gráficos. IA. Interface completa. Muy adictivo. El multiplayer.
LO QUE NO: Algunos problemas de sonido requieren un patch. Altos requerimientos de hardware.

87%

Mind Rover: The Europa Project

Por César Isola Isart

Muy de vez en cuando salen al mercado títulos que rompen con los moldes y destacan por su jugabilidad, basada principalmente en algo original y no por sus gráficos y sonido. Ha pasado mucho tiempo sin que veamos un juego de estas características pero, de la gente de CogniToy, nos llega Mind Rover: The Europa Proyect, que mezcla la estrategia con puzzles de una manera muy poca ortodoxa. Este producto consiste básicamente en equipar un vehículo -overcraft, tanque o automóvil- para un fin determinado (carrera, capture the flag, guerra o incluso eventos deportivos como por ejemplo un partido de hockey) con todo tipo de componentes, desde motor, sensores y armas, hasta una sirena de policía, para luego, con el vehículo terminado, programar su inteligencia artificial y lanzarlo a la misión. Aquí está la gran diferencia con los demás títulos. Nosotros no seremos los encargados de jugarlo sino que daremos las órdenes por anticipado a nuestro vehículo. Dependiendo de cómo lo hayamos equipado y programado, lo veremos perder -muchas veces al principio- o ganar. La idea es excelente, e incluso es un muy buen producto, pero por desgracia está bastante descuidado en la parte gráfica; es muy simple, y para peor la cámara no sigue bien al vehículo, con lo que muchas veces lo perderemos de vista y no podremos saber lo que está pasando. Ni hablar del sonido, que es casi inexistente. Una pena, porque podría haber sido un mucho mejor juego.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: CogniToy
INTERNET: www.cognitoy.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 79%

Millennium Racer

Por Diego Vitorero

Estas motos futuristas nos recuerdan a la teniente Dana Sterling de la famosa serie Robotech, cuando surcaba las autopistas de Ciudad Macross montada en esos flamantes ciclo voladores de baja gravedad.

El mejor argumento para comprar este juego serían los gráficos, pero la baja jugabilidad y lo repetitivo de las carreras son puntos desfavorables que le restan gran parte de su atractivo.

Es una sorpresa que Cryo Interactive se haya apartado de sus clásicas aventuras para volcarse al desarrollo de un juego de carreras, y que además lo haya hecho bastante bien.

Millennium Racer cuenta con once trazados para correr y cuatro motos con diferentes características. También podemos incluir una imagen de mapa de bits y así crear caras nuevas para los competidores, transformando las existentes. ¡Una muy buena idea! Los controles responden sin problema y son fácilmente configurables a través de una completa interfaz. Esparcidos a lo largo de las pistas hay una serie de Power-Ups que nos dan aumento de velocidad y permiten recargar el turbo o Boost. El juego se basa en carreras en donde todo vale, empujones, saltos, caminos alternativos y señales en el piso que funcionan como impulsores de velocidad. El juego por Internet o en red seguramente es la mejor forma de jugarlo, ya que los contrincantes manejados por la máquina carecen de una buena inteligencia artificial, quitándole emoción y tornándolo aburrido muy rápidamente.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo / Creat
INTERNET: www.cryo-interactive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.

PROMEDIO 65%

Devil´s Island Pinball

Por César Isola Isart

Empiezan a salir al mercado los productos que competirán -o al menos intentarán hacerlo- con Fantastic Journey, tal el caso de Devil´s Island Pinball, el último producto de Expert Software. Este juego es parte de una larga tradición de mesas en el estilo del viejo Pinball Fantasy (¿se acuerdan?). Sin embargo, los resultados obtenidos no son del todo satisfactorios, ya que, hoy por hoy y aunque no deja de ser un buen juego, no puede hacer frente a la tabla hecha por la gente de Cunning Developments.

El juego cuenta con un punto fuerte: la velocidad que logra es impactante, pero, a su vez, esto mismo le juega en contra, porque por momentos perdemos el control y prácticamente no vemos dónde está la bola, de manera que apenas atinaremos a pegarle con el único sentido de no perderla. La física en general está muy bien lograda, lo cual es un punto muy importante a su favor.

A su vez, gráficamente ya no convence, a pesar de que despierte alguna nostalgia. Para peor, el juego cuenta con dos vistas, una de ellas injugable por lo pequeño que se ve, y la otra todo lo contrario, abarca tan poco de la mesa que deberemos calcular en dónde están las rampas y objetivos.

Devil´s Island se deja jugar si ya sabemos el diseño de la tabla de memoria, o si encontramos algún amigo con el cual competir, aunque al cabo de unas horas estaremos esperando ansiosos el cartel de Game Over. Recomendado para fanáticos del género. Los demás, abstenerse.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Expert Software
INTERNET: www.expertsoftware.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma computadora.

PROMEDIO 63%

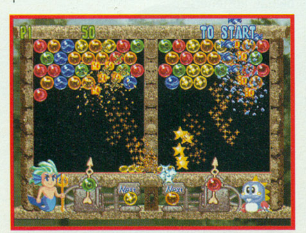
REVIEWS

ACCION/ARCADES

Puzzle Bobble 4

Por Sebastián Riveros

Bub, el dragoncito verde, vuelve a las andadas en la cuarta encarnación del archí conocido Puzzle Bobble. La pregunta es ¿por qué? No me malinterpreten. Más de lo mismo no siempre es tan malo. Puzzle Bobble 4 es un título sencillo y divertido. Los gráficos y la música son exactamente iguales a lo que podemos encontrar en la versión Arcade. Los personajes nuevos son igual de simpáticos (o irritantes) que en las versiones anteriores. Existen varios modos de juego para uno o varios jugadores y un Story mode. Cronoa, reina de todo lo futuro, ha perdido unas cartas de Tarot que Bub o alguno de los otros siete personajes deben ayudarle a recuperar. Al parecer cualquier excusa es buena para que Taito contraataque con otra versión de Puzzle Bobble. La jugabilidad de este título permanece intacta a través de los años. Y ese es el problema. Burbujas explosivas, arco iris o poleas móviles traen nuevos desafíos, pero la novedad dura poco y a los 20 minutos nos damos cuenta de que Taito nos volvió a vender otra vez el mismo juego. Solo la posibilidad de jugar por Internet aparece como gran novedad. El juego también tendrá una versión para Dreamcast en el futuro, lo que propiciaría campeonatos en la red de redes. Puzzle Bobble 4 no es un mal juego. De hecho, es bastante divertido, pero la premisa básica del juego sigue sin evolucionar. Si sos fanático de los anteriores, es muy probable que te guste esta nueva entrega. Si por el contrario, los personajes "cute" no son para vos y el juego siempre te pareció malo, no hay aquí absolutamente nada que te haga cambiar de opinión.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cyberfront / Taito
INTERNET: www.taito.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet

PROMEDIO
71%

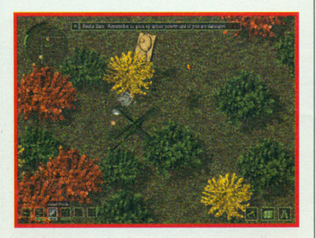
REVIEWS

ACCION/ARCADES

Army Men: Air Tactics

Por Durgan A. Nallar

La odiosa armada anaranjada de soldaditos de plástico del Capitán Plastro esta vez se viene acompañada de las diabólicas creaciones de un científico loco, así que el Capitán William Blade sale a volar con un batallón de helicópteros dispuesto a detener la catástrofe. Las batallas se suceden en unos diez tipos de escenarios diferentes, que van desde la típica flora de maceta pasando por villas alpinas y hasta por las instalaciones de un baño (afortunadamente limpio). Son más de veinte misiones. Hay tres tipos de helicópteros para pilotar, y varios nuevos enemigos que incluyen no sólo a los soldados de plástico y sus tanques de guerra y armas convencionales, sino también a submarinos, destructores, cañones antiaéreos e... ¡insectos mutantes! Éstos últimos son bastante novedosos y tienen un verdadero ejército de rabiosas hormigas que escupen fuego. Además de las campañas para sargentos solitarios, Air Tactics cuenta con tres formas de juego multiplayer: una que nos propone recolectar más objetos que el enemigo con nuestros helicópteros, otro que nos lanza a la caza de insectos y un tercero más, consistente en un deathmatch entre naves. Por desgracia, este nuevo Army Men adolece de los mismos problemas (a esta altura son problemas) de contar con gráficos de regular calidad. El sonido es mediocre, otra vez, y el sistema de control de los helicópteros no resulta favorecido -a pesar de ser configurable- porque todo el conjunto se arrastra aún en una PC con hardware potente. ¡Aterrizá, 3DO! Nos bajamos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The 3DO Company
INTERNET: www.3do.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP y dos jugadores en la misma PC.

PROMEDIO
53%

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

Legend of Lotus Spring

Por Malvina Zacarías

Más que un juego es un paseo por el jardín imperial chino Yuang Ming Yuan. Con fin didáctico y turístico intenta recrear las 350 hectáreas que fueron incendiadas por fuerzas anglo-francesas en 1860 durante la guerra del opio. El jardín está repleto de leyendas, enmarcado por montañas y salpicado por numerosos lagos donde la flor del loto es el atractivo. En la recorrida visitaremos un museo, palacios, galería de arte y salones de entretenimiento. Nuestro cursor es una simpática chinita que se materializa cuando realizamos una acción. Durante la visita podremos interactuar con algunos elementos y conocer las distintas historias de amor de las que el jardín fue testigo. Encontraremos problemas para movernos. Avanzamos cuadro por cuadro haciendo varios pasos para dirigirnos de un lugar a otro sin posibilidad de girar en los intermedios. Es como si estuviéramos enfundados en un kimono (¡ya me parecía que mis pasos eran demasiado cortitos!). Los gráficos son muy dispares. En un mismo cuadro tenemos imágenes muy bien logradas y otras de baja calidad. La música es una secuencia monótona que acaba con la paciencia hasta de un oriental. Hacer una visita a oriente y conectarnos con la cultura milenaria es una muy buena idea, lástima que contando con buena tecnología no haya sido aprovechada.

Sólo si están aburridos, llueve y es invierno dense un paseo por este jardín de los jardines donde la primavera es eterna.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Xing Xing / Dream Catcher Interactive
INTERNET: www.xing-xing.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
30%

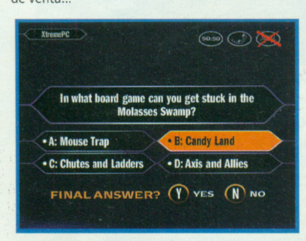
REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Who Wants To Be A Millionaire?

Por César Isola Isart

Quién no soñó alguna vez con ganar un millón de dólares en algún evento de preguntas y respuestas? Pues ahora, si tienen conocimientos de inglés suficientes como para comprar este juego, pueden hacerlo en forma virtual desde sus computadoras. El producto en análisis se basa en el famoso programa de televisión estadounidense que lleva este mismo nombre, "Who Wants to be a Millionaire?" pero, claro, desde ya nosotros no lo recomendamos porque está dedicado exclusivamente a una audiencia norteamericana. Muchas de las preguntas sólo pueden ser respondidas por quienes viven en ese nórdico país. No es la única falencia: tiene una opción multiplayer que permite a varios jugadores participar de las respuestas de forma simultánea en una misma PC ganando quien pulsa primero en la respuesta correcta, lo cual, en principio, no es una mala idea; pero termina siendo pésima, ya que sólo es una pregunta por vez y, al estilo de una eliminatoria, sigue jugando solo el que respondió bien, quien es posible que termine envidiando al que haya quedado descalificado por no tener que sufrir al frente del juego. Por otra parte, al cabo de una hora o algo así, las preguntas empiezan a repetirse. La interfaz tampoco es un sueño, más bien al contrario. ¡Mal, muy mal por Disney, que se subió al mismo carro que la cadena ABC de donde salió esta cosa! De todas maneras, se ve que es cuestión de gustos: en los Estados Unidos se vendieron más de un millón de copias en las primeras cuatro semanas de venta...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Disney Interactive
INTERNET: www.disneyinteractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 10 jugadores en la misma computadora.

PROMEDIO **33%**

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Junior 6.0

Por Pedro Federico Hegoburu

Junior 6.0 es la versión mejorada del programa que resultara Campeón Mundial en 1997. Ya ha dado llamativas muestras de la fuerza de su engine (programado por los israelíes Amir Ban y Shay Bushinsky) en el festival de Tel Aviv 1999, en cuya ocasión empató 2:2 con el equipo Olímpico de Israel, para luego vencer al jugador "top" Boris Gelfand 1.5 a 0.5 en un match. En enero de este año fue el primer programa en superar la barrera de los 2700 puntos ELO en el listado de la SSDF **(http://home3.swipnet.se/~w-36794/ssdf/#list)**. En Febrero ganó el torneo de Cadaqués (España) por delante de todos los demás programas.

La principal fuerza de Junior 6.0 radica en su engine, que tiene una fina comprensión posicional de la partida en curso. Los programadores han aprovechado su amistad con el fuerte jugador Boris Alterman, quien (entre otras contribuciones) depuró el repertorio de aperturas. Además de este engine, el programa también trae otros como Comet, Crafty, Doctor, Exchess, Fritz 5.32 y 6.0, Hiarcs 6.0, y versiones previas de Junior (4.6 y 5.0). Es muy útil la opción de análisis infinito, y si compramos el Tablero DGT, podremos conectarlo a la PC y jugar contra el programa sin usar el teclado.

En resumen, es un programa indispensable para todo jugador que compita en alto nivel.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ChessBase GmbH
INTERNET: www.chessbase.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **88%**

REVIEWS

SIMULADORES

Formula One 99

Por Diego Vitorero

El juego puede llegar a deslumbrar por sus gráficos, pero al mismo tiempo puede hacer que queramos formatear el disco rígido para que no quede rastro alguno. ¿A qué nos referimos?

Toda la interface parece que fue echa por el hijo de dos años del dueño de la compañía. El menú para arrancar el juego nos muestra cuatro botones típicos de Windows de pésima calidad. Una vez que logramos evitar el video introductorio (también de pésima calidad, para variar) nos encontramos con el menú principal, el cual nos muestra otras cuatro opciones en un formato deplorable. Todos los botones para acceder a las diferentes opciones del juego son desastrosos, creados en baja resolución y en blanco y negro. Casi no hay cambios respecto del primer F1.

F1-99 incorpora los 16 circuitos del calendario anual con todas las escuderías y pilotos debutantes y suplentes reales. Los relatos en 6 idiomas ayudan a la ambientación, aunque son repetitivos e insufribles.

El nivel de simulación, en cambio, es bueno: luce una física realista y un conjunto de cosas que lo hacen tolerable. Tiene algunos bugs muy fuleros, de todas maneras. También contamos con las opciones necesarias para dejar el monoplaza conforme a nuestro gusto. Si no fuese por los buenos gráficos y algunos detalles copados de simulación de los que goza el juego, F1 ´99 estaría en El Lado Bizarro.

Nosotros, por la dudas, pisaríamos el acelerador a fondo y buscaríamos otro producto de mejor calidad.

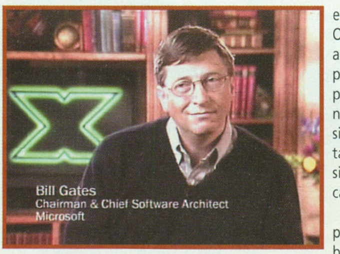


FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Psygnosis / Studio 33
INTERNET: www.psygnosis.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Sólo IPX

PROMEDIO **60%**

Microsoft anunció su nueva y esperada consola: X-Box



Microsoft, más precisamente su mentor, Bill Gates, anunció recientemente de manera oficial la existencia de la tan comentada consola X-Box.

Con una fecha de salida estimada para fines del 2001, la consola va a tener soporte de una gran cantidad de empresas desarro-lladoras de videojuegos, y promete superar ampliamente a todas las máquinas existentes en el mercado de las consolas.

"Estamos anunciando el lanzamiento de una consola que romperá con todos los estándares, y que se conocerá como X-Box", dijo Gates durante el anuncio. "La X-Box va a tener una performance que superará por el doble a cualquier plataforma existente". Obviamente, el anuncio fue para la prensa, por lo que Bill no hizo demasiados comentarios acerca del sistema o sus capacidades.

"X-Box es un producto global, así que lo lógico es que lo pongamos a la venta en todo el mundo", continuó Gates "Estamos realmente ansiosos por tener a los mejores desarrolladores de software del mundo contribuyendo a nuestra plataforma". Microsoft hizo hincapié en la importancia que tiene el hecho de que los desarrolladores consigan el kit de desarrollo, para que de esta forma tengan un año completo para desarrollar, según palabras de Gates "juegos increíbles".





Ejecutivos de Take 2 Interactive, Rockstar Games, Infogrames, Midway, Acclaim, Konami, Sierra Studios y otras empresas de desarrollo ya están alabando las bondades de la nueva consola de Microsoft, ya que tienen en cuenta la universalidad de su hardware y el poder gráfico que la máquina posee.

Por el momento, se sabe que la máquina contendrá un procesador Intel Pentium III de 600 MHz, 64 MB de RAM para el video y el sistema, y un disco rígido de 8 GB. Contrariamente a lo que se creía, la consola no utilizará el nuevo chip de nVIDIA, el GeForce 256, sino un procesador desarrollado por la compañía especialmente para la novedosa plataforma.

Más soprte

Más variedad

Más velocidad

Más respaldo

Más funciones adicionales

Las aceleradoras más potentes, con el mayor respaldo y soporte local.



Impact TNT2 series



Impact 3 series





WWW.TEPPRO.COM

Modelos:

Impact TNT2 M64 32MB PCI
Impact TNT2 M64 32MB AGP
Impact TNT2 Ultra 32MB AGP

Modelos:

Impact 3 32MB
Impact 3 DDR 32MB

opcional: versiones con salida televisor

Ventas al gremio

Envios al interior



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

E-mail: teppro@sminter.com.ar

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro / Asia Computers
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $385
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.





Teppro Impact 3 DDR

Toda una revolución en el mercado gráfico

La carrera por la velocidad y excelencia en el video nunca se detiene. Los usuarios ya no sólo pretenden que sus juegos favoritos vayan a incontables cuadros por segundo, sino con una calidad de imagen fotorealista. Y las compañías desarrolladoras, bajo su lema "el cliente siempre tiene la razón aunque pida demasiado" están dispuestas a brindarnos eso y mucho más. Por esta razón llega el turno de las nuevas placas con el chip nVIDIA GeForce 256, con memoria DDR (algo que explicaremos en más detalle a continuación), el sueño de todo "hardcore gamer" hecho realidad.

Por Martín Varsano

Características Principales

- Arquitectura gráfica de 256 bits.
- 32 MB de RAM DDR (Double Data Rate) de alta performance.
- Salida para TV.
- AGP 4x con Fast Writes.
- Proceso de 4 píxeles por ciclo,con un Fill Rate de 480 Mpixels por segundo.

nVIDIA no para

Nadie, a esta altura, puede negar que nVIDIA es una de las empresas líderes en el mercado de los chips gráficos. Ya ha demostrado con su procesador TNT2 que puede brindar una calidad de imágen impecable sin sacrificar un ápice de velocidad, pero como mencionamos anteriormente, la carrera por poseer la placa más rápida del mercado no se detiene. Y al instante que la empresa brindó a los fabricantes el nuevo chip GeForce 256, Teppro presentó su placa Impact 3. Por eso no es extraño que ponga a disposición de sus usuarios en toda la Argentina una nueva versión de esta tarjeta, mucho más poderosa, conocida como Impact 3 DDR, convirtiéndose en una de las primeras compañías en producir placas con esta tecnología, de la cual me imagino ustedes querrán saber algo más.



DDR

DDR significa Double Data Rate RAM (en oposición a la SDRAM o Single Data Rate). Esta memoria dobla la tasa de transferencia por ciclo de reloj, lo que significa que puede ir más rápido porque ejecuta 2 instrucciones por ciclo de reloj de la RAM en vez de una única instrucción, como es el caso de la SDR.

En los testeos de comparación que hicimos frente a las placas con el chip TNT2, la Impact 3 DDR supera a sus competidoras por un margen significativo (más de un 25%) en juegos como Quake III Arena o Unreal Tournament. Cabe destacar que dentro del CD que contiene los drivers de la placa (para su instalación en Windows 95/98, 2000 y Linux), podemos encontrar un patch para solucionar un problema que existía con el arcade 3D de Epic Megagames.

DVD

Como pueden ver, esto de las siglas en los subtítulos me esta gustando. Pero lo importante es mencionar que la placa, al igual que la Impact 3, han sido optimizadas para poder ver películas en DVD, y al tener una salida para TV, esto nos permite llevar una imagen muy clara a nuestro televisor, y por qué no, tener la opción de jugar a nuestros juegos favoritos en pantalla grande.

En conclusión

Sin lugar a dudas, la Impact 3 DDR es una de las placas más rápidas del mercado, y aunque su precio pueda parecer un tanto elevado, no debemos olvidar que posee la última tecnología disponible, algo que los jugadores "empedernidos" no pueden dejar pasar, si lo que buscan es la excelencia a nivel gráfico.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Teppro nos presenta el nuevo "chiche" de nVIDIA.
LO QUE SI: Velocidad incomparable. Excelente calidad gráfica. Salida para TV. ¿Dijimos velocidad?
LO QUE NO: El precio puede resultar un poco elevado.

93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/hardware
PRECIO: $ 69
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **90%**



Microsoft Intellimouse Optical

El nuevo mouse de Microsoft con tecnología Intellieye

Por Martín Varsano

Para todo el mundo

Desde que ví el review de hardware del Intellieye Explorer, en el número 26 de la revista, quise un mouse de esos para mí. El inconveniente más grande no era el costo, ya que gastar $80 en un periférico de tanta calidad, personalmente lo considero una inversión (ya que se mejora notablemente la calidad del trabajo y la mano siempre estará agradecida), sino que el problema radicaba en que soy zurdo, así que el diseño "ergonómico" para diestros no cuadraba con mis necesidades. Por el otro lado, como podrán apreciar en la nota mencionada anteriormente, algunos usuarios se quejaban del tamaño, algo a lo que había que acostumbrarse.

Obviamente Microsoft ha tenido todos estos comentarios de sus usuarios en cuenta, y lanzará próximamente el Intellimouse Optical, primer mouse que incorpora la tecnología Intellieye pero que está preparado para ambidiestros.

A primera vista se nota que el mouse es bastante más pequeño, y la principal diferencia con respecto al Intellieye Explorer radica en que los dos botones que se ubicaban en la izquierda están distribuídos a ambos lados.

Como era lógico, la nueva tecnología funciona muy bien, y los cambios realizados (menor tamaño y simetría) harán que sea la elección de muchos usuarios.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un nuevo mouse de Microsoft con tecnología Intellieye.
LO QUE SI: Tiene un menor tamaño y es simétrico.
LO QUE NO: Los botones laterales a veces molestan. Ciertas irregularidades al azar con el movimiento del puntero.

90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Diamond Multimedia
INTERNET: www.diamondmm.com
PRECIO: $290 (USA)
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.

PROMEDIO **86%**



Diamond Rio 500

O cómo llevar nuestra música a todos lados

Por Martín Varsano

You can't stop the music!

La sigla MP3 es conocida por la mayoría de los usuarios de PC, pero para los que no conocen de qué se trata, vamos a hacer una breve explicación: Es un formato muy utilizado en estos días, que permite tomar uno de nuestros CDs de audio favoritos, y convertirlo en archivos con esa extensión en nuestra PC, con la ventaja de que ocupan 10 veces menos, con la misma calidad de audio.

Diamond es experto en el tema, anteriormente nos había ofrecido otro reproductor de estos archivos, conocido como Rio 300, pero indudablemente el aparatito tenía ciertas desventajas, que con esta nueva encarnación Diamond pretende erradicar.

Para comenzar, el Rio 500 posee 64 MB de RAM, lo que permite almacenar hasta 1 hora de música, y gracias a su impecable conex ión USB, el pasaje de los datos se hace en menos de dos minutos. Y si los 64 MB nos parecen poco, siempre existe la opción de colocar las tarjetas Smartmedia, para llevarlo a la friolera de 128 MB (o más de dos horas de música).

Otro inconveniente que tenía el viejo Rio 300 es que poseía un pobre seteo de los agudos y los graves, esto ha sido solucionado con un control que posibilita el ajuste de los mismos.

Así que ya saben, si están buscando uno de estos aparatitos para disfrutar toda la magia de los MP3, el Rio 500 es una muy buena elección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El nuevo Reproductor de MP3 de la gente de Diamond.
LO QUE SI: Buena calidad de sonido. La conexión USB. El diseño del reproductor. El software que lo acompaña.
LO QUE NO: Falta de radio FM. Un control de ecualización.

86%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Este mes es un tanto especial, porque además de volver a encontrarnos en este pequeño espacio para maravillarnos con los más juegos más increíbles que este generoso mundo es capaz de brindarnos, hemos elegido junto a todos ustedes al título que de aquí en adelante será conocido como todo un emblema en lo que a cosas bizarras se refiere, así que antes de empezar con lo nuestro, pongámonos de pie para darle un fuerte aplauso a Skydive, ya que por una votación casi unánime ha logrado alzarse con esta tan preciada distinción.
Quiero aprovechar esta ocasión, para presentarles dos candidatos que de seguro serán muy difíciles de superar en la carrera para los premios Xtreme del 2000, así que démosle la bienvenida a...

Desperados

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Nada como un viaje al lejano oeste, para ponernos en los zapatos de uno de los más buscados forajidos que constantemente se jugará la vida al enfrentarse con las más rectangulares y cuadriculadas fuerzas de la ley y el orden, que no descansarán hasta ponernos tras las rejas... ¿interesante propuesta, no?
Desperados nos hacer revivir la excitante acción de los mejores Westerns directamente en nuestras pantallas con un impresionante despliegue de gráficos y efectos especiales, que lamentablemente no pudieron ser incluidos en la versión final... ¿habrá habido algún problema con el presupuesto?
Igualmente, polígono más, polígono menos, ¿quién puede llegar a notar la diferencia, si igualmente podemos distinguir siluetas humanas moviéndose de aquí para allá? (eso creo).
Además, hay que tener en cuenta que el fuerte de un juego como éste es la acción, ya que Desperado pondrá a prueba nuestros reflejos para mover la mira y eliminar a nuestros perseguidores al más puro estilo Operation Wolf.
Por otro lado, aquí no tendremos que preocuparnos por decidir hacia dónde queremos ir, ya que seremos llevados automáticamente de un lugar a otro, por medio de secuencias pre-rendereadas que usan un sistema de compresión, que hace que todo se vea como una verdadera película de principios del siglo pasado.
Verdaderamente, con acción a las chapas y una ambientación que no se ve muy a menudo (se los aseguro), después de jugar a este juego les garantizo que nos darán unas irrefrenables ganas de agregarle un poco más de realismo, probándonos una de esas bonitas corbatas que se cuelgan del techo.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rise
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: Es difícil que dos personas puedan llegar a querer este juego

3%

Whitetail Extreme

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Para todos aquellos que en vez de asaltar bancos y tirotearse con medio mundo prefieran salir en busca de un par de trofeos para colgar de la sala de sus casas, la gente de CyberGraham nos ofrece la oportunidad de participar de una inolvidable experiencia diferente a todo lo conocido. Si bien los juegos de caza no son algo de consumo masivo en nuestro país, los creadores de este juego han decidido apelar a la curiosidad del público, haciendo que la acción de Whitetail Extreme se desarrolle en una ventana no más grande que una cerradura, lo que además le da una mayor sensación de realismo, porque ver a nuestra presa será una tarea realmente complicada.
Además la calidad de los escenarios de este juego tampoco se queda atrás, e incluso podría decir que los distintos paisajes parecen fotos... bueno, de hecho son fotos, ya que como el juego no es 3D al movernos iremos pasando de foto en foto, como si se tratase de un espectacular show de diapositivas. Para que se den una idea, los espectaculares bordes negros que se ven en la imágen no son un error de impresión, sino que así es como se ve este verdadero clásico bizarro.



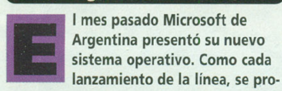
FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: CyberGraham Interactive
INTERNET: ¿?
SOPORTE MULTIPLAYER: Sólo a mi me enganchan con este juego

2%

Windows 2000

El nuevo sistema operativo de Microsoft

Por Durgan A. Nallar



El mes pasado Microsoft de Argentina presentó su nuevo sistema operativo. Como cada lanzamiento de la línea, se produjo una gran expectativa en torno a la necesidad o no de realizar una migración desde el actual Windows 98 a la nueva plataforma. La respuesta, como es natural, dependerá de la clase de usuario que seamos. En nuestro caso, el de quienes utilizamos el hardware no sólo para trabajar o estudiar, sino también para jugar, la respuesta es simple: Windows 2000 no es para nosotros. ¿Por qué?

Windows 2000 es la evolución de la familia Windows NT, el sistema operativo orientado a la empresa que, como muchos saben, no tiene real soporte para un amplio porcentaje de juegos. Su potencia se dirige a los sistemas corporativos de redes, y en general es un software estable y con muchas más opciones de seguridad, aunque también más complicado de utilizar para el usuario hogareño. Su falta de soporte para la mayoría de los controladores del conjunto de funciones DirectX -ahora incorporado- lo alejan rápidamente del mundo del entretenimiento.

Windows 2000 provee una plataforma para Internet e Intranet y manejo de aplicaciones integradas a través de una fuente conocida como Active Directory, haciendo posible una variada gama de operaciones de seguridad -mediante cualquier protocolo- en el flujo de datos encriptados a través de Internet o en un disco local, o distribuir software a los usuarios de la red mediante la utilidad Windows Installer. Su interfaz, en tanto, es similar a la de Windows 98. El menú Inicio, en tanto, sólo muestra los accesos directos más utilizados y esconde los demás, que igualmente se encuentran accesibles haciendo clic en una doble flecha, al estilo de los menúes inteligentes de Office 2000.

Sin embargo, para la mayoría de las empresas, migrar sus actuales sistemas a Windows 2000 puede llevar meses de planificación. Una vez instalado el flamante kernel, no hay vuelta atrás; es un viaje de ida.

Windows 2000 como servidor viene en tres sabores: Server, Advanced Server y Datacenter Server, que verá la luz a mediados de este año. Las versiones más avanzadas -y caras- proporcionan soporte para un mayor número de procesadores y mayores cantidades de memoria, además de otras características. El nuevo sistema soporta hasta sistemas con cuatro procesadores simultáneos y 64 GB de RAM, mientras que Datacenter soportará hasta 32 procesadores y 64 GB de RAM.

La versión para el usuario individual, Windows 2000 Professional, es mucho más intuitiva que Windows NT 4.0 WorkStation y tiene mucho mejor soporte para los periféricos de última generación y para los usuarios móviles, es decir quienes necesitan trabajar en forma remota desde sus notebooks, ya que, al igual que Windows 98 Second Edition, Windows 2000 soporta manejo de energía del hardware y del BIOS a través del protocolo ACPI. Windows 2000 también soporta Plug and Play (PnP) y tiene un sistema de sincronización de archivos hacia y desde la red corporativa. Asimismo, existe soporte para controladores de DVD, Universal Serial Bus (USB), Accelerated Graphics Port (AGP), PC Cards y una nutrida familia de tarjetas multifunción. Es un enorme avance con relación a NT, pero muchas de estas características ya se encuentran incorporadas en Windows 98 Segunda Edición.

"Para el usuario medio u hogareño, incluso aquél al frente de una empresa pequeña, Windows 2000 Professional es demasiado grande, costoso y complejo para considerar una actualización."

Para el usuario medio u hogareño, incluso aquél al frente de una empresa pequeña, Windows 2000 Professional es demasiado grande, costoso y complejo para considerar una actualización. El nuevo sistema operativo, al no estar dirigido al segmento de mercado que dominan los juegos y las aplicaciones multimedia, también tiene los requerimientos propios de un servidor de redes. La instalación de Windows 2000 Professional requiere 650 MB de espacio en el disco rígido y al menos 64 MB de memoria RAM para funcionar. Un disco de 2 GB debería ser suficiente, pero se recomienda que el equipo cuente con 128 MB de RAM para ejecutarse sin inconvenientes.

La mayoría de los juegos no funcionan, o lo hacen luego de mucho trabajar no sin el soporte de las compañías, con algunas pocas excepciones como Quake III Arena, que fuera programado para correr en múltiples plataformas. No sólo sufren los juegos, muchas aplicaciones tampoco pueden ejecutarse en el nuevo entorno que, aunque se resiste con fiereza a mostrar la típica pantalla azul de la muerte, no permite funcionar a aquellos programas que intentan modificar archivos de sistema o distribuir datos de formas no convencionales. Antivirus y scanners de terceras partes no funcionarán o no tendrán incidencia.

¿Y entonces, qué? Los usuarios hogareños tendremos que esperar hasta fin de año, momento en el que Windows Millennium, el sucesor natural de Windows 98 SE, llegará al público. Windows Millennium es el sistema operativo indicado para nosotros, los enfermitos de los juegos. Windows 2000 podrá ejecutar juegos sin problemas recién con la liberación de su segunda versión, cuyo código de desarrollo es "Neptune". En tanto, a esperar. Windows 98 SE tiene otro año de vida.

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Westwood / EA

Command & Conquer: Firestorm

Por Maximiliano Peñalver

Command & Conquer: Tiberian Sun dividió las aguas entre sus fanáticos. Hubo muchos -quizás demasiados- que prefirieron seguir con Starcraft, otros le dieron su oportunidad. Es el día de hoy que lo siguen jugando vía Internet o en los recientes locales inaugurados en el país para jugar en Multiplayer. Para todos ellos entonces va este Firestorm, la primera expansión de Tiberian Sun (y por lo que suponemos, también la última). Veamos de qué se trata...

Para empezar, los GDI que anteriormente se veían abrumados por la superioridad aérea de los NOD se ven recompensados con la posibilidad de ocultar su base (Cloak) y nuevas unidades de artillería entre las que encontramos el Juggernaut, un EMP Cannon móvil, un EMP Cannon mejorado y lo más interesante: los Limpet Drones. Si llevamos uno de estos Drones cerca de una base enemiga, y lo fijamos en la tierra, cuando un vehículo enemigo pase sobre él éste se "pega" al vehículo y nos deja ver la base contraria.

Si preferimos a los NOD, también tenemos nuevos chiches con los que experimentar. Además de poder producir al igual que los GDI estos Limpet Drones, tenemos un nuevo generador móvil de invisibilidad para bases y las excelente unidades Reaper. Estos Reapers son unidades -semejantes a arañas mecánicas- que lanzan unas redes muy efectivas para generar carnicerías contra las tropas humanas mientras se retuercen de la desesperación. Sin duda una unidad muy poderosa y, hasta cierto punto, una con grandes posibilidades de desbalancear todo el juego. Algo bastante preocupante por cierto, sobre todo para los que juegan con GDI.

Estos engendros no solo poseen estas telas letales, sino que también tienen unos lanzacohetes que impactan tanto en unidades terrestres como aéreas, la habilidad de recuperarse "demasiado" rápido sobre Tiberium y una velocidad excelente. Sin lugar a dudas, estos Reaper son de temer.







También nos encontramos con nuevas unidades ajenas a las dos facciones, engendros concebidos mediante su contacto con el Tiberium, entre los que se destacan los Visceroids, unos bichos realmente horribles (parecen moco) que vuelan y destruyen todo ante su implacable paso.

También se mejora -aunque apenas- la jugabilidad gracias a nuevas tácticas que balancean un poco el juego y se agregan variantes para los modos Multiplayer. Entre las novedades, encontramos un nuevo modo Multiplayer, el "World Domination", únicamente soportado on line, y la incorporación de algunas opciones que ahora se pueden cambiar "on the fly", o sea, sin acceder a ningún menú. Además, la banda musical cuenta con algunos temas nuevos.

La historia continúa desde donde terminó Tiberian Sun (con animaciones nuevas y todo), pero en cuanto a jugabilidad no hay nada nuevo bajo el sol.

En definitiva, si no te gustó Tiberian Sun, Firestorm te va a gustar menos todavía. Pero si te convenció o te gustaron sus modos Multiplayer, es una buena adición a la colección de Command & Conquer.

LO QUE SI: Nuevas animaciones y unidades. Dos nuevas campañas.
LO QUE NO: Las misiones de campaña (salvo excepciones) siguen siendo un embole.
69%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Cavedog Entertainment / GT Interactive

Total Annihilation: Kingdoms The Iron Plague

Por Hernán Fernández



Cavedog nos acerca una expansión del juego con el que la mayoría se sintió defraudado hace un tiempo; nos referimos a Total Annihilation: Kingdoms. Después del exitazo de la primera parte de TA con su ambiente futurista, nos hicieron ilusionar con la posibilidad de la misma experiencia pero ambientada en una época medieval fantástica... pero no resultó lo esperado. En un principio parecía interesante, fácil, sin muchas opciones, pero a los pocos niveles ya se empezaban a notar las fallas. Básicamente resultaba ganador el que construía el ejército más grande lo más rápido posible. Sin importar el tamaño de nuestro cerebro, siempre resultaba en construir enormes cantidades de maquinarias de guerra para arrasar con todo lo que se nos cruzara por delante. Aunque con algunas excepciones, el juego nos daba la sensación de poca cosa. Ahora Cavedog quiere redimirse de su error, trayéndonos una expansión con una campaña de 25 misiones completamente nuevas, una nueva civilización, 25 mapas multiplayer, nuevas unidades, construcciones, personajes y el patch 2.0. Al instalar The Iron Plague sobre TA Kingdoms original, nos aplica el patch 2.0, arreglando algunos aspectos menores del juego y haciéndolo andar muchísimo más suave, una evidante mejora en su jugabilidad. Y si poseemos una buena placa de video y un buen monitor, vamos a poder jugarlo hasta en 1600x1200.



El quinto elemento

El agregado más importante de esta expansión es la nueva civilización de Creon. A diferencia de las cuatro que existían en Kingdoms, ésta basa su cultura en la ciencia y la tecnología. Los Creon fueron creados por Garacaius, el mismo que creó las otras cuatro razas, que incluso puede ser invocado por el Sage, el líder de los Creon, pero los recursos de maná y el tiempo que requiere son exagerados. El Mage Builder es reemplazado por un mecánico que puede construir una cierta cantidad de fortificaciones y armas de defensa, así como reparar tanto unidades como edificaciones averiadas. Las nuevas unidades van desde los Automoton, cadáveres reconstruidos con enormes martillos en vez de brazos -muy a lo quake 2- hasta máquinas voladoras, pasando por unos pequeños tanques con un poderoso cañón, soldados equipados con armas de rayos eléctricos, y en el mar ironclads o submarinos. Las defensas que pueden construir los mecánicos van desde un bomb sprinkler, una máquina que gira tirando bombas en todas direcciones, hasta un espejo prismático que refleja la luz del sol en un potente rayo.



¿Lo jugamos o no?

The Iron Plague resulta una mejora con relación a su primera parte. Con la nueva raza es un poco más estratégico, pero básicamente es más de lo mismo. La administración de los recursos sigue resultando muy simple y la construcción no da muchas opciones. La nueva campaña es una continuación de la de Kingdoms, una continuación de la historia impecable. La dificultad resulta muy elevada, desde la primera o segunda misión ya comenzaremos a tener que repetir algún que otro mapa, a menos claro que seamos expertos en TA Kingdoms. En definitiva, no hay tantas diferencias entre el original y esta expansión, pero si les gustó Kingdoms sin duda van a sacar provecho de The Iron Plague.

LO QUE SI: La nueva civilización. La historia. Las nuevas unidades.
LO QUE NO: Sigue siendo poco estratégico. La dificultad de ciertos niveles.

75%

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Los Hermanos Macana

¿Shotgun y JacKsoN te muelen a palos?

Por Durgan A. Nallar

Una de tantas noches nos encontramos con Marcelo (21, alias [VDM] Shotgun) y Daniel Soto (20, alias [VDM] JacKsoN), dos hermanos bastante conocidos en la comunidad Quake que la tienen bien clara con los Arcades 3D. Ambos viven en Villa de Mayo, en el partido de Malvinas Argentinas (Gran Buenos Aires), y actualmente trabajan en una sala de juegos en red (ahí nos encontramos). Verlos jugar a Quake III Arena es impresionante, un verdadero show. Son, diríamos, profesionales en esto de jugar FPS. Así que les hicimos un reportaje...

¿Désde cuándo juegan? ¿Se acuerdan de Wölfenstein 3D, de Duke Nukem 3D? ¿Doom?

Shotgun: *Juego desde hace bastante tiempo, desde las épocas de las XT, pero recién empecé a jugar en serio con la aparición de Doom; creo que para todos nosotros hubo un antes y un después de Doom. Yo lo llegué a jugar tanto en single player que dentro del juego me sentía un dios, me sentía poderoso, como si nada me pudiera tocar. Cuando empezaba un nivel, por más tenebroso que fuera, yo no sentía ningún temor de que me salte un monstruo en plena cara, todo lo contrario, me imaginaba el terror que deberían tener todos mis enemigos al saber que yo estaba ahí, buscándolos... Después nos enganchó por años el genial multiplayer de Doom II, y en menor medida las cosas raras y graciosas que pasan en Duke Nukem 3D... Pero para mí todo empezó por Doom.*

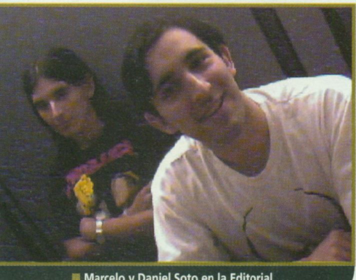
JacKsoN: *Empezamos a jugar FPS desde el primero, o sea Wölfenstein 3D, y hemos jugado prácticamente todos los FPS, excepto algunos que no tuvieron mayor trascendencia. Creo que los dos acompañamos la evolución de este género, lo vimos crecer desde adentro y tuvimos la suerte de, en las épocas en que jugábamos Doom II en single player, descubrir cómo conectarnos en multiplayer por módem y experimentar algo totalmente nuevo. En esas épocas, encontrar un grupo de amigos que jugara Doom II en multiplayer era una tarea poco menos que imposible, pero un día conocimos por medio de un BBS a tres jugadores como nosotros, Quad, KcinicK y Hangman, y no dudamos en atra-vesar toda la Capital para conocerlos. Te estoy hablando de 1994... luego nos hicimos amigos y aquí están, en nuestro clan, defendiendo los colores.*

"Si nos dan dos días para practicar, ya sea a Quake I, II o III, ganamos. Personalmente, cuanto mayor es la presión, por ejemplo la final de un torneo, y mayor es el premio, mejor juego. Shotgun y yo, a esta altura, ya tenemos asumido que ninguno es mejor que el otro"

¿Y cuánto tiempo dedican por día a jugar? ¿Pasan mucho tiempo pegados al monitor?

S: *Bueno, en estos momentos ya no "entrenamos" más, a menos por supuesto que haya algún buen torneo en puerta. Hubo un tiempo, meses después del lanzamiento de Quake I (finales de 1995), que jugábamos hasta tres deathmatches de Quake por día, durante varios meses. Era un ritual. Todas las noches a eso de las 22 nos encontrábamos JacKsoN, TonGas y yo en DM2 o DM4, dedicábamos unos minutos a limpiar el mouse, acomodar todo alrededor, apagar las luces, estirar los dedos, concentrarnos un poco, etc., hasta que nada en el mundo nos pudiera molestar una vez empezado el deathmatch; recién ahí poníamos el restart y le dábamos con todo para ser el primero en llegar a 50 frags. En esos deathmatches ganar lo era TODO, cada frag se jugaba con los dientes apretados, sin pestañear siquiera, concentrados al máximo; el que salía último se iba a acostar enojado consigo mismo, y el que ganaba dormía sobre los laureles con una sonrisa en los labios. Así de intenso lo vivíamos, y no exagero en nada.*

J: *Con mi nuevo trabajo, prácticamente ya no juego en casa... En cuanto a la cantidad de horas que podemos estar jugando... podría ser hasta que los ojos no vean, hasta que los dedos se nos acalambren o hasta*



Marcelo y Daniel Soto en la Editorial.

que nos durmamos sobre el teclado. Pero yo prefiero no llegar a esos extremos, para no perder lucidez en el juego. Por eso creo conveniente descansar para estar bien pila antes de jugar, y así no arriesgarme a perder.

S: El 99% de las veces juego desde mi propia casa. Tenemos una red, llamada VDM Network, que conecta unas 20 máquinas, cada una en su respectiva casa. Eso nos da una comodidad tremenda. Imaginate: llego a casa, prendo la PC, veo quiénes están en la red y, si quiero, juego con uno o con todos ellos.

Cuéntenme de su clan...

S: Sí, nuestro clan se llama VDM, iniciales de Villa De Mayo, y lo que nos diferencia de los demás clanes es que nos dedicamos casi exclusivamente al Deathmatch. Los integrantes que competimos somos: JacKsoN, TonGas, Quad, KciNicK, Trompetín y yo. Después están los que no compiten pero que son del grupo de jugadores que siempre juegan con nosotros y que están conectados a VDM Network: Hunter, Pikoro, Dusk, Blade, Vegetta, Eva, Walter y Striker.

J: También tenemos un sitio en la web; lo hice y lo mantengo yo, pero escuchando las opiniones de todo el clan. No está destinado a dar noticias e información, ya que no lo actualizo a diario, sino más bien está para que el que quiera conocernos pueda hacerlo desde su casa, ver nuestros demos, escribirnos, etc. La dirección es **www.vdm.com.ar**, pero actualmente no funciona por cuestiones de hosting. Para cuando salga esta nota ya debería estar funcionando.

Shotgun, vos ganaste el torneo de Quake II organizado por Ciudad Internet hace dos años. En esa oportunidad, venciste a Bandit (Sergio) la gran final por un feroz 16 a -2, y vos, JacKsoN, te habías alzado con el primer puesto el año anterior, durante las 48 horas de Internet también organizadas por el Grupo Clarín y Ciudad. Es decir, ambos son casi igualmente buenos. ¿Por qué? ¿Tienen similares reflejos, conocen la técnica, es una cuestión genética que los hace especialmente aptos para jugar a esta clase de juegos o existe algún otro secreto?

S: [risas] ¿¡Cuestión genética!? Mirá, todo el mundo tiene reflejos, todo aquel que haya usado mucho Windows puede tener muy buena puntería con el mouse y cualquiera con unos cuantos minutos libres puede aprenderse un nivel de memoria. Entonces, si hay dos buenos jugadores compitiendo, ambos con excelentes reflejos, casi la misma puntería y se conocen el nivel como si fuera su propia casa, ¿deberían terminar empatados? Para mí es muy claro que hay cosas mucho más influyentes que esas tres cualidades que la mayoría cree las más importantes. Cuando nosotros "entrenábamos" veíamos con desesperación que para ganar esos dificilísimos deathmatches lisa y llanamente no alcanzaba con buenos reflejos, puntería perfecta y poder reco-rrer el nivel con los ojos cerrados. Por eso mismo probamos y encontramos incontables técnicas, estilos de juego, disparos "casi imposibles", secretitos psicológicos, engaños, cosas que nadie nota... todo para lograr alguna ventaja sobre los demás. Y cada uno aprendía de lo que hacían los demás; por eso es que jugamos bastante parejo, aunque tengamos estilos diferentes.


[VDM] EvA: también acepta desafíos.

J: La técnica es importantísima. Un secreto es buscar siempre estar mejor posicionado en el mapa, por ejemplo, estar más cerca de una armadura (o megahealth) que el enemigo, cosa que si estamos en peligro de morir tengamos tiempo de agarrar dicho ítem y seguir peleando. Otro es hacer que el enemigo se equivoque, con una técnica psicológica. Puedo hablar de varias técnicas, pero esas cosas son muy personales y las tenés que desarrollar por tu cuenta, con el correr de los partidos. Y a veces es necesario emplear técnicas diferentes con cada jugador, todo depende del estilo de juego que tengan.

¿Participaron en otros torneos?

S: Creo que ganamos todos los torneos "oficiales" que se hicieron en el país. A ver... el de Duke Nukem 3D en Computación 98, donde salí subcampeón... el de Blood en Computación 99, donde salí campeón y Jackson subcampeón... el de Quake I de Clarín y Ciudad, donde salió Jackson campeón y yo subcampeón... [risas cuando me caigo de la silla]. El de Quake II de Ciudad, que gané yo, y el de Quake II de Baires LAN, que ganó JacKsoN.

¿Quake, Quake II o Quake III? ¿Cuál es el mejor y por qué?

S: Depende... en cuanto a gráficos, sonido y "balance" (en todo sentido), Quake III no tiene comparación con los anteriores. Lo primero obviamente por el nuevo engine que usa, y lo último por toda la experiencia y feedback que acumuló id Software con sus juegos anteriores. Quake II en cambio es el que tiene las mejores armas y exige más estrategia para ganar... Pero si me preguntan cuál es el que tiene el mejor deathmatch, en mi opinión es Quake I: tiene los mejores niveles (y no me refiero a los gráficos), las mejores combinaciones de armas, y una jugabilidad y una velocidad increíbles. El que no esté de acuerdo, que vea algunos demos bien jugados y se va a sorprender.



Esta no la sabian: pararse en el rayo de la Railgun.

J: Para mí, todo lo que hizo id Software hasta la fecha es lo mejor. Algunos de sus juegos se destacan más en algunos aspectos, pero todos tienen su lado positivo; el miedo que te atrapa cuando escuchás el "JI-JA-JO" de un soldado alemán que te sorprende por detrás en Wölfenstein, la acción característica y las carcajadas que te arranca Doom, la rapidez, maniobrabilidad

y control total del juego que te ofrece Quake I, la euforia que te produce acertar un handgranadazo o un railazo "In The Air" en Quake II, o la sensación de ser todopoderoso que te transmite Quake III al ver cómo llenás la pantalla de "excellents" e "impressives"...

¿Cuáles son sus armas preferidas? ¿Railgun? ¿Rocket Launcher?

S: *No tengo ningún arma preferida, uso combinaciones de armas, y las voy cambiando en el momento que convenga. Mi combinación preferida es: un arma fuerte, otra débil pero de disparo continuo para sacar el último 2% de energía, y otra de acción instantánea para cuando se están escapando o para pegar en el aire. En Quake I eso sería la Rocket Launcher, Lightning Gun y SuperShotgun, y en Quake II y Quake III sería la Rocket Launcher, ChainGun, y SuperShotgun o RailGun.*

J: *Coincido totalmente. La Rocket Launcher, por ejemplo, se puede convertir en la peor arma si estamos en un pasillo cerrado y sin armadura; en esa situación, la Hyper Blaster sería más efectiva. Por eso, hay que saber usarlas en el momento justo, y no hacer los cambios de arma durante una batalla, salvo que sea realmente conveniente. En un deathmatch hay que prever, mediante los ruidos del enemigo, en qué punto del mapa nos vamos a encontrar con él, y así tener tiempo para decidir qué arma nos va a convenir usar en ese punto, y cambiarla. De esta manera, durante la batalla, aprovechamos ese segundo que dura el cambio de arma.*

¿Qué opinan de Unreal Tournament? ¿En qué se diferencia de Q3A? ¿Cuál es mejor?

S: *Son preguntas difíciles y para polémica... la voy a hacer muy corta: para mi UT es un excelente juego, con modos de juego muy bien hechos... pero lo que más me gusta es el deathmatch, justo el punto más fuerte de Quake 3. Eso no quiere decir que no me guste el deathmatch de Unreal Tournament, para nada, pero un torneo de UT no tendría deathmatches con la misma emoción e intensidad que uno de Quake III.*

J: *Sí, si vos te metés en un server de Q3A sin saber jugar, te van a dar tal paliza que nunca más vas a querer escuchar la palabra "Quake". En cambio, si te metés en un server de UT, podés disfrutar de las estructuras y gráficos de los niveles, probar las armas una por una y hasta detenerte a ver el paisaje, hasta que por fin te maten, cosa que en Q3A no vas a poder hacer dado que es un juego que privilegia la acción y el desenfreno por sobre todas las cosas. Meterse en un servidor de Q3A teniendo poca experiencia en el multiplayer es como aprender a caminar y al otro día meterte en medio de Florida y Lavalle: la gente te va a atropellar.*

¿Qué les gustaría mejorar de Quake III, si tuvieran la posibilidad?

S: Me gustarían más niveles tipo DM2 y DM4 de Quake I, o sea niveles chicos e intrincados para poder jugar de a 2 ó 3 jugadores. La gran mayoría de los niveles de Quake III están pensados para más de 4 jugadores; incluso los niveles de Tourney me parecen demasiado amplios y abiertos. También me gustaría reemplazar la SuperShotgun por la de Quake 2, agregarle una buena Chaingun y que el RailGun tenga más tiempo de espera después de cada disparo. Además me gustaría que se pudiera tener un poco más control del personaje cuando está en el aire, así no se está totalmente a merced del RailGun en esos momentos.

J: *No me gustan mucho los niveles cuadrados, sin embargo no los sacaría ya que sirven para los que recién empiezan. Lo que sí cambiaría es el tiempo por default que tardan en aparecer armas e ítems, haría que tarden más tiempo, para que sea posible dominar los mapas y lograr que la estrategia vuelva a ocupar el nivel de importancia que tenía en Quake I y II.*

"Meterse en un servidor de Q3A teniendo poca experiencia en el multiplayer es como aprender a caminar y al otro día meterte en medio de Florida y Lavalle: la gente te va a atropellar."

¿Cuál es el futuro de los FPS? ¿Mundos on line divididos en clanes que luchan por el liderazgo? ¿Realidad virtual?

S: *¡Exactamente! Creo que el futuro de los FPS pasan por esos dos lados: a corto plazo, los mundos on line me parecen algo muy lógico; me lo imagino como un gigantesco TEG, donde atacar a cierto país o zona implicaría vencer a un clan, y quizás a sus posibles aliados en la zona, al mejor estilo Assault de UT. Y a más largo plazo, no tengo ninguna duda que la Realidad Virtual va a ser la única forma de jugar.*

J: *Yo creo que el próximo boom van a ser los juegos de tipo cooperativo. Me imagino guerras de 20 jugadores contra otros 20, en medio de un campo de batalla totalmente realista... sin ir más lejos, Codename: Eagle muestra destellos de lo que será este cercano futuro.*



De izquierda a derecha: Shotgun, JacKsoN y TonGas.

¿Piensan jugar el resto de sus vidas?

J: *¿Por qué no? Jugar no implica dejar de lado toda una vida. El tema no es plantearte un multiple choice de tu vida donde tengas como opciones "Vivir normalmente" y "Dedicarse a Quake", sólo tenés que tener cierto equilibrio. Fijate que Shotgun trabaja todos los días, casi no tiene tiempo libre, sin embargo en ningún momento pensó en dejar Quake. El practica Aikido (el arte marcial del que Steven Seagal es 7° Dan), va un gimnasio tres veces por semana, lee muchos libros (especialmente en inglés), y le gusta el Manga y el Anime. Por mi parte, estudio, juego Fútbol 5, toco la guitarra en una banda heavy, salgo los sábados... y sin embargo sigo yendo a LANs y asistiendo a torneos y eventos. Entonces me pongo a pensar que si no dejamos Quake hasta ahora, no lo vamos a dejar más. Quake siempre va a ocupar un lugar en nuestro tiempo libre.*

Cambiando de tema, ¿las chicas juegan FPS? ¿Conocen alguna que me puedan presentar?

S: *Claro que sí, conocí a unas cuantas, pero les doy un sabio consejo a toda la comunidad Quake masculina: ¡no les conviene una chica que juegue Quake! ¡Jamás les enseñen a jugar a sus novias, después no las van a poder despegar de sus computadoras! Pero si a pesar de eso querés que te presente una, te arreglo una cita con [VDM] EvA... ¡claro, después de una pequeña*

sesión de boxeo con [VDM] TonGas, su novio! [risas]

J: *Yo vi muchas mujeres jugando en donde trabajo... algunas juegan Starcraft, otras Quake III y otras UT. Ellas se divierten jugando tanto como nosotros.*

¿A ver, y si los quieren desafiar, cómo hacen?

S: *¡Nos mandan un mail y arreglamos! El mío es shotgun10@hotmail.com (ICQ: 5049757) y el de mi hermano jackson@topmail.com.ar (ICQ: 28512096). Ojalá viniera alguien y me ganara, porque me mostraría que se puede jugar todavía mejor y me incentivaría a que siguiera dándole duro...*

J: *Siempre aceptamos desafíos, y venimos ganando todos; los únicos que son capaces de ganarnos son los de nuestro propio clan. Sin embargo, no todo está dicho, alguna vez nos van a agarrar en un mal día, en un mapa poco conocido... ¡pero esperemos que eso no pase, porque nos van a empezar a llover las cargadas!*

Todos sabemos del norteamericano Dennis Fong, alias "Thresh", supuestamente el mejor jugador del mundo. ¿Creen que podrían ganarle a él en un mano a mano? ¿Si vivieran en USA, se hubieran ganado ustedes la Ferrari de Carmack?

S: *Thresh jugaba muy pero muy bien a Quake I, pero el torneo Red Annihilation empezó más o menos cuando nosotros estábamos terminando nuestros "entrenamientos". Imaginate, en esos momentos yo le aceptaba desafíos a cualquiera, aunque no lo hubiera visto jugar jamás, total ya sabía que ganaba 50 a -10 sin ningún esfuerzo. Si el torneo Red Annihilation hubiera sido de Quake II o III, te diría que hubiera estado peleado, pero fue de Quake I, ¡y te firmo donde quieras que si participaba me volvía a la Argentina en una Ferrari! [risas]*

J: *Si nos dan dos días para practicar, ya sea a Quake I, II o III, ganamos. Personalmente, cuanto mayor es la presión, por ejemplo la final de un torneo, y mayor es el premio, mejor juego. Shotgun y yo, a esta altura, ya tenemos asumido que ninguno es mejor que el otro: si hay que definir quien jugaría un torneo internacional, podría ganar cualquiera de los dos. Sin ir más lejos, el dueño de una empresa de distribución de juegos muy importante de la Argentina quiso llevar a Shotgun a la E3 donde Thresh se ganó la Ferrari, pero no consiguió nuestro número de teléfono. Por mi parte, hace un año estuve hablando con la gente de Quakenet y Boraö, los dos torneos de Quake I más importantes del Brasil, para tratar de arreglar para ir a competir con el campeón brasileño. Pero como no consiguieron apoyo de ninguna empresa, finalmente el desafío no se concretó.*

¿Creen que podrían ganarle a Charlie en un mano a mano?

S: *No.*

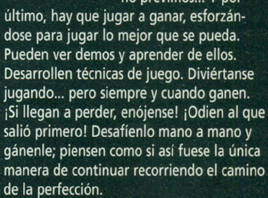
J: *¿Acaso existe alguien que sea capaz?*

Secretos

A continuación, JacKsoN y Shotgun explican algunas de sus técnicas. En nuestro XCD de este mes encontrarán demos de juegos grabados donde podrán verlos en acción. Las demos son para Quake I, II y III. Si no tienen instalados estos juegos, háganlo porque las demos realmente son sorprendentes. Las instrucciones para correr las demos están en el XCD.

Cuando todavía no se tiene buen control, buena puntería ni se conocen bien los mapas, no queda otra que practicar y practicar hasta que uno se sienta, se mueva y dispare como si realmente se estuviera ahí. O sea, como si fuera una conexión directa cerebro-quake, donde los intermediarios, como manos, dedos, teclas, mouse o monitor, no existieran. Una vez que podemos hacer lo que queremos en el juego, sólo nos resta empezar a jugar bien. Para eso consigan dos amigos más que estén mas o menos al mismo nivel, y jueguen por lo menos 1 deathmatch por día. Se aprende mucho mejor así que jugando un día entero, porque uno se acostumbra a jugar en cualquier momento, sin necesitar precalentamiento, y de paso se tiene tiempo para pensar técnicas nuevas durante todo el día; a veces incluso se les van a ocurrir cosas sin querer, como si fuera del juego siguieran pensando técnicas inconscientemente.

Además, durante el juego conviene estar lo más tranquilo posible, pero mentalmente muy activo, por ejemplo intenten jugar pensando lo que hacen, por ejemplo así (para empezar se puede hacer en voz alta): "le tiré 3 misiles, dos le dieron, y él me pegó uno, me queda 70 de energía y 50 de armadura, necesito más armadura aunque todavía me banco un misil más pero él ya no, va a escapar pero ¿hacia dónde? Ya no tiene armadura, así que disparo un misil entre él y el transportador que lo lleva a la armadura y otro al 50% de energía que está por ahí cerca, si va a alguno de esos dos ítems muere, cambio rápido a Super Shotgun para matarlo si esquiva mis misiles y se escapa. Seguro me va a tirar 2 ó 3 misiles para que no me acerque. Ahí vienen, esquivo... Oops, aprovechó para esquivar los míos y entró al transportador, cambio a Rail para dispararle de lejos, si no muere cambio a Machinegun porque ya no debería tener nada de energía; me pegó un tiro de Railgun, ahora que ya tiene armadura está en ventaja, necesito algo de energía y aquella armadura, voy a agarrar la armadura, así que cambio a Plasma Gun y le disparo para cubrirme así no me pega de nuevo con el Rail..." Al jugar así, uno se acostumbra a ver y pensar lo que ve y piensa el otro, y así es como uno se adelanta a los movimientos del contrario. Y jugando de a tres, uno se acostumbra además a estar siempre atento para que nada nos sorprenda, incluso cuando creemos que estamos totalmente a salvo, porque alguno puede hacer algo que no previmos... Y por último, hay que jugar a ganar, esforzándose para jugar lo mejor que se pueda. Pueden ver demos y aprender de ellos. Desarrollen técnicas de juego. Diviértanse jugando... pero siempre y cuando ganen. ¡Si llegan a perder, enójense! ¡Odien al que salió primero! Desafíenlo mano a mano y gánenle; piensen como si así fuese la única manera de continuar recorriendo el camino de la perfección.



LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

RPG online

Una nueva modalidad en negocios por Internet

Por Pedro Federico Hegoburu

No hace muchos años atrás, el ámbito en que se podían disfrutar los juegos era muy limitado: había una modalidad Single Player, y a veces también una modalidad Multiplayer bastante pobre, con opciones para LAN y módem, y los casi olvidados Hot Seat y Play-by-Mail. Pero jugar por Internet era aún utópico.

Con la masificación de la "red de redes", la mayoría de las compañías que desarrollan juegos incluyen una opción para jugar por Internet en servidores dedicados (gratuitos, como Battle.net de Blizzard, o pagos como los "shards" de Ultima Online). Se ha creado una verdadera comunidad virtual: ya no nos limitamos a jugar con nuestros conocidos, ahora los grupos son multinacionales, mantienen sitios en la Web donde promocionan sus actividades, y dentro de los juegos se identifican como congéneres. Creemos que esta tendencia está en alza, ya que Origin Systems ha anunciado recientemente que Ultima IX: Ascension será el último título disponible para jugar en modo Single Player, y LucasArts combinará sus esfuerzos con Verant Interactive (creadores de EverQuest) y Sony Online para crear un RPG online basado en el universo de Star Wars. Y no hablemos de los sindicatos de jugadores para Diablo II...

Debido a que Internet es un mercado en constante cambio y competencia, las compañías deben esmerarse para ofrecer servicios más atractivos y que logren la lealtad del consumidor. Para ello, es importante que el soporte dado a los jugadores sea de primera línea, con frecuentes patches, promociones y novedades. Hay un increíble merchandising detrás de cada juego (Todd McFarlane, creador de la serie Spawn, ha firmado un acuerdo para crear y comercializar una línea de muñecos basados en Ultima Online 2). El cliente/jugador es lo primero, porque ¿sabían ustedes que hay más de 150.000 suscriptores que abonan US$ 10 mensuales cada uno para conectarse a los servidores de UO y EverQuest? Imaginen el ingreso mensual en la caja de Richard Garriott...



Asheron's Call: Mago listo para combatir.

Los remates

Sin embargo, lo que más nos llama la atención es la creciente comercialización de personajes, objetos y cuentas en remates de Internet. ¿Cómo es el método? El jugador -cansado del juego, o tal vez con ganas de hacer un buen negocio- ofrece al mejor postor un objeto, o un edificio, o la clave de acceso a su cuenta en el servidor que contiene su personaje y todas las pertenencias. En eBay (www.ebay.com) encontraremos a diario muchas y variadas ofertas para juegos como Ultima Online, EverQuest o Asheron´s Call, tres juegos muy populares en el hemisferio norte pero que en Argentina no podemos disfrutar debido a una serie de impedimentos (entre ellos, el abono mensual para jugar en los servidores, el lag debido a la enorme distancia entre conexiones ¡y el gran consumo de pulsos telefónicos si pudiéramos conectarnos!). Es parte esencial de estos novedosos negocios que la información relativa al bien virtual vendido esté almacenado en un servidor neutral, y por tanto inaccesible para su manipulación. En Diablo fue imposible que este comercio prosperara porque mucha gente obtuvo programas que duplicaban objetos o modificaban las características de los personajes (almacenados en sus PC y no en Battle.net) pero en Diablo II -que permitirá crear y jugar lo que se denomina "personajes cerrados" que solamente existen en los servidores de Blizzard- esta moda será furor.



"¡Pero en lo referente a cuentas, vimos que el 17 de Marzo cerró la venta de tres personajes (guerrero bárbaro de nivel 50, druida elfo de nivel 50, y nigromante elfo oscuro de nivel 17) por la "módica" suma de $ 8.100!"

Este concepto de venta (y su objeto) es de difícil comprensión. ¿Por qué una persona desea adquirir un personaje ya jugado y desarrollado por otro? ¿Dónde ubicamos esa sensación irrepetible e incomunicable que es



Ultima Online: Casa y provisiones a la venta.

"hacer crecer" un personaje? Los jugadores dejan de ser tales y se transforman en "mercaderes" al efectuar estas ventas por Internet. Si bien los montos involucrados en las ventas promedian los $ 20/50 para un objeto y $ 150/400 para una cuenta de juego de Internet aceptable, hemos sido testigos de transacciones que difícilmente puedan ser comprendidas. Nos tomamos la libertad de enumerar algunas de ellas para que tomen conciencia del tema: a) Asheron´s Call: un Yelmo púrpura que otorga 230 puntos de armadura y resistencias a los elementos se cotizó a $ 20. ¡Claro que para obtenerlo sin pagar por él, haría falta matar a un Noble Olthopi de nivel 126 como mínimo! Y el 13 de Marzo se vendió una cuenta conteniendo un Arquero de nivel 66 (Kymil Nimeson, en el servidor Frostfell) cargado de objetos, conjuros y demás cosas, por la suma de $ 3.000. En total, 18 personas ofertaron por esta cuenta; b) EverQuest: en este juego vimos que estaba a la venta un Aro de Hueso de Pez por $ 137. Otorgaba 3 puntos extra a la Destreza, permitía respirar bajo el agua, y era utilizable por todas las clases y razas de personajes. ¡Pero en lo referente a cuentas, vimos que el 17 de Marzo cerró la venta de tres personajes (guerrero bárbaro de nivel 50, druida elfo de nivel 50, y nigromante elfo oscuro de nivel 17) por la "módica" suma de $ 8.100! El remate comenzó con una base de $ 6.500, y 4 personas ofertaron por los personajes; c) Ultima Online: en este juego no es tan frecuente la venta de objetos, pero sí se vende "oro" para utilizar en el juego. Por ejemplo, un millón de monedas de oro en el shard Lake Superior se vendieron en $ 285, pudiendo pagar a través de dos conocidas tarjetas de crédito. Varias cuentas en las que se ofrecieron personajes y sus respectivos castillos virtuales se han vendido en más de $ 4.000, y se ha llegado al límite de ofertar $ 5.000 por una poción naranja no identificada, que -según el vendedor- otorgaba Dios sabe qué poderes a quien la utilizara (en el juego). La fiebre es imparable; y la estupidez, infinita.

EverQuest: Libro de conjuros.

Ya nos hemos dado cuenta que la viveza no es marca registrada de los argentinos. Sin ir más lejos, en Starcraft (un juego en que aparentemente nada se puede comercializar) se ofrecen "clases magistrales" de los mejores jugadores del ranking: pagás una suma, te conectás a un juego predeterminado por quien te dicta la clase, y éste te enseña los secretos para ser un mejor jugador. Casi como "Telescuela Técnica" o "Formar"...



EverQuest: Personaje e inventario.

Negocios de Ferengi

El comercio puede tentar al más virtuoso. Hace unos meses, la gente de Origin Systems debió echar a un empleado que había descubierto una manera de aumentar sus ingresos mensuales: ¡vendía "oro" virtual a los suscriptores de Ultima Online! Claro que no lo hacía por amor al prójimo, o a cambio de baratijas, sino por dinero de curso legal, ingresando en la cuenta del jugador para alterar la información de su juego. Pero los "negocios" no se acaban aquí. Sin temor a equivocarnos, podríamos adelantarnos a los acontecimientos y prever futuras transacciones. Por ejemplo:

- Delivery virtual: una persona que desea comprar una familia con dos hijos, casa con pileta, mesa de pool y yacuzzi para su juego de Los Sims, se conecta con un "proveedor" que hace todo el trabajo a pedido, cobra un honorario por ello, y envía el archivo por e-mail. ¡Conste que se nos ocurrió primero a nosotros!
- Jedi virtual: No nos extrañaría que se vendan bases rebeldes totalmente equipadas, o divisiones de feroces wookies para enfrentar a los Stormtroopers Imperiales. O Halcones Milenarios que recorran el Pasillo de Kessel aún más rápido que la nave original...
- Anillo virtual: si no fuera porque se detuvo el desarrollo del juego online basado en la obra de J.R.R. Tolkien, habría un creciente mercado para la venta de Anillos Unicos, grupos de jugadores que emularan a la Comunidad del Anillo, y personajes Nazgul u otros que rivalizaran con el mismísimo Iluvatar. Y todo con el aval del fenicio N° 1 del tema, Christopher Tolkien (pero esto ya es otro tema).
- Vampiro virtual: nuestra maquiavélica mente nos hace sospechar de las posibles partidas online arregladas con amistosos Narradores, que no dudarán de beneficiar a un personaje por sobre otro, a cambio de dinero (RH positivo).

Queda claro que los conceptos tradicionales de "negocio" han quedado obsoletos con la aparición masiva de Internet. Si nuestros abuelos se contentaban con tener un buen trabajo para sostener su familia, y nuestros padres competían por lograr su primer millón de pesos antes que el vecino, la moda actual indica que se debe ser exitoso en los negocios desde temprana edad, y para ello nada mejor que Internet. Aquí apreciamos en qué medida están alterados los valores: se pagan fortunas por sitios en la Web, algunas personas se hacen millonarios en meses... y se venden personajes u objetos de juegos en miles de dólares. ¡Cosa 'e Mandinga!

PLANESCAPE TORMENT

Por Mariano Firpo

Con la esperanza de rescatar su memoria y recobrar su mortalidad, nuestro personaje se adentró en las calles de Sigil. En este bizarro mundo se enfrentó con sus retorcidos moradores aliándose a personajes todavía más extraños y llenos de secretos...

Nuestro grupo había llegado a The Buried Village y encontró al misterioso Pharod, el cual nos encargó la recuperación de una esfera dorada a cambio de información referente a nuestro pasado. Lo primero que deberemos hacer es dirigirnos hacia el portón en el sureste y hablar con el Barr, el guardia, para que nos deje pasar. De esta manera podremos acceder a The Weeping Stone.

Estas catacumbas comunican varias zonas importantes. En el sur se encuentra la salida hacia The Dead Nations, hacia el este podremos encontrar las pasillos que nos comunican con dos criptas: Crypt of Dismemberment y Mosaic Crypt, así también como la puerta para regresar a la villa. Si nos dirigimos al Noreste podremos acceder a Crypt of the Embraced y a Shaterred Crypt.

Estas catacumbas están plagadas con Cranium rats y unas cuantas Vargouilles que desean nuestra sangre, así que habrá que moverse con cuidado. En las cercanías del acceso a Mosaic Crypt podremos encontrar a Glyve, una cara de piedra parlante, la cual nos pide que consigamos el Decanter of Endless Water.

Este se encuentra en otras catacumbas debajo de Drowned Nations. Ahora nos dedicaremos a registrar las diferentes criptas, comenzando por The Shattered Crypt. Si nos paramos en el centro de la habitación seremos víctimas de una emboscada de Vargouilles menores. Al terminar el combate podremos registrar la cripta y encontrar algunos valiosos tesoros.

Si nos dirigimos a The Crypt of Dismemberment, podremos atravesar una serie de trampas y llegar a un tumba vacía. Bajando por la escalera encontraremos un lago de sangre y varios humanoides repartidos por la habitación.

Ahora contengamos la respiración, registremos el lugar y podremos encontrar un brazo tatuado y descubriremos que solía pertenecer a nuestro cuerpo. Los nuevos tatuajes podrán ser adquiridos en el negocio de Fell cuando hallamos regresado al Hive. Una vez fuera de la sangrienta cripta, podremos visitar Mosaic Crypt y después de superar una serie de trampas, saquearemos la habitación, para obtener algunos objetos menores.

La ultima tumba es The Crypt of the Embraced. En ella nos enfrentaremos a tres ghouls y después de terminar con estas criaturas abriremos un cofre para encontrar a Gris the vulture, pero sólo nos podremos comunicar con él si disponemos de la habilidad de hablar con los muertos.

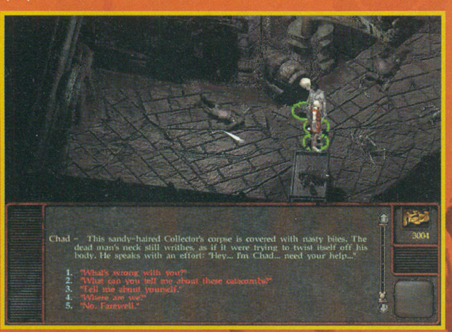


Esta habilidad la conseguiremos una vez que estemos en The Dead Nations, allí tendremos que hablar con un mago llamado Hangrimm the Bleak, luego vamos a tener que hablar con una Ghoul llamada Stale Mary y permitir que nos toque para transmitirnos el poder de hablar con los muertos (Stories Bones Tell).

Cuando hablemos con Gris él dirá muchas cosas, entre las cuales podremos averiguar la posición de la gargantilla de Quint (en la primera parte de las soluciones comentamos la forma fácil de hacernos con este collar). Cerca de la salida a The Dead Nations podremos encontrar a Chad, pero solo podremos hablar con él si aprendimos la habilidad especial con Stale Mary. Chad nos pedirá que exterminemos a un grupo de Vargouilles para terminar con sus problemas y una vez que hayamos erradicado a estas criaturas del nivel podremos obtener nuestro premio en puntos de experiencia.

Ahora viajaremos a las naciones de los muertos, así que tengan

preparado el CD número tres.



THE DEAD NATIONS

Al entrar a este lugar, Hargrimm the Bleak nos pedirá la rendición apenas entremos en sus dominios; deberemos aceptar debido a que se halla acompañado por un gran número de criaturas de la oscuridad. El sacerdote es un fiel seguidor del rey de los muertos (The Silent King) y nos permitirá movernos por el imperio sin molestarnos pero no podremos abandonar el lugar.

En una capilla que está al Norte podremos encontrar al desaparecido dustmen Soego, las personas pertenecientes a esta facción no pueden ser atacados por los no-muertos a no ser que sean provocados, de modo que Soego se encuentra parcialmente protegido por este poder y practica su fe en las regiones oscuras, en busca de algún ser dispuesto a encontrar la verdadera muerte. En esta habitación vamos a poder descansar sin problemas, pero no seremos capaces de revisarla mientras Soego esté presente.

Si exploramos la zona podremos encontrar gran cantidad de cofres y arcones cerrados, los cuales contienen un gran número de objetos, es muy importante que aprendamos el lenguaje para comunicarnos con los muertos y para esto tendremos que buscar el lugar en donde está Stale Mary que se encuentra al Suroeste.

Si hablamos con el sacerdote, éste nos encomendará la destrucción de un grupo de Cranium rats que se encuentran merodeando los pasillos del reino convirtiéndose en una molestia.

En un corredor sin salida, que está al Oeste podremos deshacernos de estos curiosos animalitos y sus colas nos serán de ayuda más tarde. Si hablamos nuevamente con Hargrimm, después de haber eliminado a las ratas, éste nos pedirá que encontremos alguna razón para poder expulsar a Soego de las tierras de los muertos.

Para esto deberemos hablar con el Doubtful Skeleton, el cual se encuentra pensativo con respecto a las creencias Dustmen. Luego de esto tendremos que ir con Soego y hablarle de este personaje, ya que al hacerlo conseguiremos interesar al Dustmen, el cual abandonará la sala. Si registramos el lugar encontraremos el diario de Soego (conteniendo sus malignos pensamientos).

Después de leerlo hablaremos con Hangrimm, con lo cual nos enfrentaremos al enfermo Dustmen y luego de vencer a Soego guardaremos su cabeza, ahora podremos hablar con Hargrimm para que nos deje en libertad (7500 PE).

Otro personaje interesante es un esqueleto que nos pondrá a prueba con sus acertijos y si disponemos de la suficiente INT o WIS seremos capaces de resolverlos y obtendremos una buena cantidad de PE.



Vagando por los pasillos encontraremos al Knifed Ghoul, el cual nos entregará el cuchillo de Uhir (vive en la Buried Village) si le proporcionamos una cantidad suficiente de colas de ratas.

Para ganar 5000 puntos de experiencia podremos hablar con el Nameless Zombie y aliviar su problema inventándole un nombre. Por ultimo, podremos hacer nuestras compras antes de irnos con un zombie mercader y así estar más preparado para enfrentar los peligros de las Drowned Nations.

DROWNED NATIONS

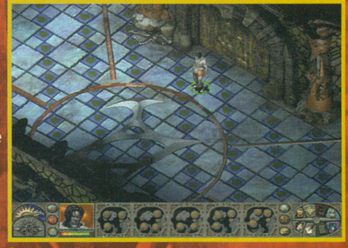
En esta región podremos encontrar la esfera de bronce que Pharod nos había encomendado buscar y el Decanter of Endless Water para Glyve, toda el área se encuentra infestada por unas criaturas llamadas Trocopotacas, que son huesos duros de roer pero gracias a su lentitud podremos ingeniárnosla para sobrellevar semejantes encuentros.

En general, podremos encontrarlos combatiendo con Ghouls o a la espera de una deliciosa comida. También existe una salida hacia The Warrens of Thought, pero para alcanzar este lugar deberemos ir por otro acceso (Weeping Stone) y ahí podremos encontrar un montón de cofres que contienen objetos de gran ayuda.

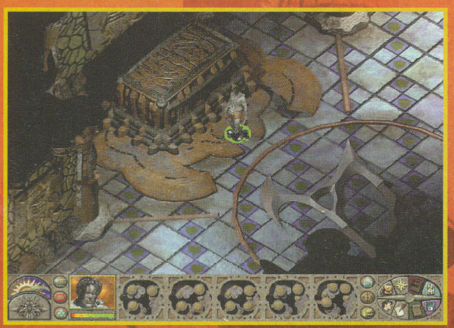
Lo primero que deberemos hacer aquí es ayudar a los Ghouls en su desesperada lucha contra estos cocodrilos blancos. Nos enfrentaremos a varios grupos de ellos y seremos emboscados por otros tipos de criaturas, así que habrá que andar con cuidado. Si nos dirigimos a los corredores que se hallan al final del pasillo principal, podremos obtener un preciado tesoro.

El Decanter of Endless Water y otros objetos se hallan defendidos por muchas Vargouilles y la mejor opción consiste en examinar la pila de objetos, llenar nuestros bolsillos y correr como Forest Gump. En otro de los corredores (al Sureste de las catacumbas) nos encontraremos con un grupo de Trocopotacas; una vez que hayamos terminado con estas criaturas, podremos examinar un cadáver que casualmente tiene la esfera de bronce que Pharod busca.

Lo último que deberemos hacer es ingresar a una tumba secreta, lo cual se logra atravesando un pasillo sellado (Sealed Passageway) próximo al lugar donde encontramos la esfera, al llegar a este panteón, nuestro protagonista decidirá entrar solo y es probable que muera muchas veces...



Este lugar se encuentra lleno de trampas y para resolverlo deberemos



hacer algunos sacrificios, lo primero que debe-remos hacer es dirigirnos hacia la habitación del medio evitando tocar los emblemas grabados en el piso.

En cierto momento seremos transportados a la sala en el noroeste, y en la tumba que está ahí encontraremos una llave (Key1). Es hora de morir... lo cual resultará inmediato si nos paramos sobre alguno de los emblemas (y si no tenemos razón, que nos parta un rayo). Al hacer esto, nuestro inmortal amigo aparecerá en la entrada de la tumba y regresando a la sala del medio seremos transportados a un nuevo habitáculo en el sureste. Volvemos a repetir el proceso de hacernos con la llave (Key2) y morir en uno de los grabados.

Cada vez que repitamos este proceso apareceremos en una nueva habitación y podremos agarrar una nueva llave hasta que podamos entrar al cuarto que está en el centro, que contiene un sarcófago. Para poder abrir el sepulcro, primero tendremos que leer los ocho paneles que están sobre las paredes y que contienen más datos sobre nuestro pasado.

En el ataúd se halla uno de nuestros diarios y cuando terminemos de leer toda la información, nos dirigiremos a la habitación que está al Suroeste y seremos transportados a un nuevo sector. Cerca nuestro se encuentra una caja llena de cositas interesantes y un portal que nos trasladará fuera de la tumba. Una vez que reincorporemos a Morte y Dak'kon al grupo, podremos explorar los lugares restantes o regresar con Pharod. No olvidemos a Glyve, ya que podremos decirle que tenemos el Decanter que lo librará de su maldición. Glyve nos dirá que hablemos con Nemelle en Clerk's Ward, porque ella conoce la palabra que activa el poder del artefacto (y obtendremos 5000 PE). Si deciden explorar un poco más deberán leer el capítulo de The Warrens of Thought, por otro lado si quieren volver con Pharod y darle la esfera se tendrán que saltear el capítulo que sigue.

THE WARRENS OF THOUGHT



Esta región es opcional, pero si ingresamos en ella deberemos enfrentarnos a ratas de todos los tamaños para conseguir salir en una sola pieza.

Cuando entremos en la madriguera nos encontraremos mano a mano con Mantuok (una rata pasada de esteroides) y debido a una pequeña discusión terminaremos encerrados en una prisión en las entrañas de la ratonera. Conseguiremos escaparnos si charlamos con el guardia, pero antes revisemos el lugar para obtener pociones curativas y unas cuantas monedas. Si decidimos marcharnos, deberemos encontrar la salida hacia The Weeping Stone, por otro lado, podremos explorar la madriguera para encontrar a Many-As-One (una rata superinteligente) y para evitar una pelea deberemos aceptar su petición, que consiste en encontrar la debilidad del rey de los muertos (The Silent King).

En este punto, Dan aceptó la misión y se dedicó a matar a todos los habitantes de The Dead Nations hasta que consiguió la llave del cuarto del rey del cadáver de Hangrimm.

Por otro lado, Santiago optó por hablar con todo el mundo en ese lugar, aunque no con muy buenos resultados y también terminó eliminándolos a todos en búsqueda de la llave del salón del rey. A mí la rata genio no me cayó para nada bien, así que no acepté su misión y se me cruzó la idea de darle unos cuantos sopapos. ¡Tuve que realizar el combate varías veces antes de poder darle fin, y a cambio no obtuve nada valioso!

El camino hacia la salida a The Weeping Stone puede estar plagado de peligros. Las cranium rats serán duros adversarios si las encontramos en grandes números. Si todo sale como lo planeamos, conseguiremos hacernos camino hacia la Buried Village. En el portón nos encontraremos con Barr, que nos permitirá el paso si le mostramos el



tesoro de Pharod. Busquemos a Uhir y regresémosle su cuchillo (5000 PE). Ahora nos dirigiremos a la corte del recolector para entregarle la esfera. Este responderá importantes preguntas, aunque un tanto escasas, y permitirá que Annah se una a nuestro grupo.

Ella sabe la localización exacta en donde halló nuestro cuerpo y recibiremos 15000 PE con agrado y nos dirigiremos de vuelta al Hive.

Annah es una excelente compañera, especialmente porque su habilidad para hacerse invisible (Stealth) nos será muy útil para zafar de situaciones complicadas, así que no olviden aumentar su experiencia en este rubro cada vez que puedan. Cuando estemos regresando, se verá una secuencia en donde la vida de Pharod termina (en algún momento tendremos que regresar para recuperar la esfera). Lo primero que deberemos hacer es dirigirnos hacia la región sureste, en donde se encuentra el negocio de tatuajes. Podremos mostrarle a Fell el brazo que hallamos en una de las criptas para obtener nuevos y más interesantes tatuajes. Estos grabados pueden ser de gran

ayuda, algunos influyen de manera permanente en nuestras características. Si nos dirigimos hacia el bar Dustmen nos encontraremos con Emoric, le contaremos los hechos sucedidos en las naciones oscuras y como encontramos a Soego. De esta manera, nos permitirá convertirnos en uno más de su facción y gozaremos de todos sus privilegios.

Siempre conviene hablar con nuestros compañeros de vez en cuando, porque podremos obtener buenas recompensas e historias que harán cerrar algunos cabos sueltos. Dak'kon pertenece a una raza que ama la libertad individual por sobre todas las cosas, ¿por qué nos acompaña? Morte suele evitar ciertos temas y parece mentirnos en momentos poco apropiados, ¿nos oculta algo? Annah conoce cómo se encontró nuestro cuerpo y sería prudente preguntarle por alguna posesión de importancia que ella hubiese encontrado. No olvidemos usar nuestra nueva habilidad para comunicarnos con los muertos (Stories-Bones-Tell) con cualquiera que no pertenezca al mundo de los vivos (eso incluye los zombis del mortuorio).

Una vez terminada toda esta cháchara podremos dirigirnos hacia la puerta pintada que está en una casa al Este del bar Smoldering Corpse y Annah nos dirá como atravesarla.



THE TENEMENT OF THUGS Y ALLEY OF LINGERING SIGHS

Una vez que hayamos traspasado el portal encontraremos una mujer pintando. No le prestamos mucha atención y dirijámonos hacia las habitaciones contiguas. En una encontramos a dos malhechores discutiendo. En la otra, un barril que contiene unas 200 monedas. Seguiremos avanzando y encontraremos dos puertas: en la del sur nos reuniremos con una mujer llamada Sybil. Ella nos pedirá que encontremos la llave para escapar de la propiedad. Habrá que explorar la zona sin entrar a la habitación principal, que se halla repleta de guerreros. De esta manera encontraremos una escalera hacia el piso superior. Examinemos cada barril haciendo un simple clic. Continuemos hasta alcanzar el último piso. Aquí nos encontraremos con tres guerreros y un mago. Después de usar todas nuestras artimañas para acabar con estos rebeldes podremos rescatar la llave del cuerpo del hechicero. Si regresamos a la planta baja, descubriremos una puerta que se abre con la llave del mago y si examinamos bien las paredes que están en las habitaciones de ese lugar encontraremos una puerta oculta, que nos permitirá llegar a la salida sin necesidad de pelear con los guerreros del salón central. Otra opción consiste en ocultar a Annah con su habilidad de Stealth y hacer que ella se ocupe de los malos uno por uno, para ganar un poco de experiencia adicional.



Una vez fuera, veremos que Sybil pudo escapar y nos regalará un Adder's Tear (1000 PE). Si avanzamos hacia el sur encontraremos un Dabus y si exploramos un poco más encontraremos un edifico en el cual se puede entrar. En éste hallaremos el cuerpo inanimado de un Dabus y llevaremos a nuestro inventario un martillo de gran utilidad. Si nos dirigimos hacia el sureste encontraremos una salida. En ese momento, el Alley (una pared del callejón) hablará con nosotros y pedirá nuestra ayuda. Al parecer la ciudad está intentando crecer o dividirse, pero le es imposible por las sucesivas reparaciones que realizan los Dabus. En ese momento podremos ver una pequeña animación y nuestro primer objetivo consiste en alejar al Dabus que encontramos en la parte norte del Alley of Lingering Sighs.

Cuando hablemos con él, le comentaremos de Dabus muerto que encontramos en una de las casas, logrando que se marche. Otra opción consiste en matarlo, pero esto atraerá la ira de Lady of Pain y nos hará perder en uno de sus laberintos (Player's Maze). Ahora regresaremos con el Alley y obtendremos 11500 PE si resolvimos el problema de manera no violenta. Nuestra segunda misión consiste en deshacer las reparaciones hechas por los Dabus. Para ello, volveremos nuevamente a la zona norte, y con la ayuda de una barreta de hierro y un martillo (iron prybar y hammer) podremos destruir las reparaciones en dos lugares. Uno de los puntos se encuentra al norte de la casa, el otro está a unos pasos al oeste del portón de salida. Cuando hayamos terminado con los destrozos, transferiremos todo el equipo que posee Morte a los otros compañeros y regresaremos con el Alley para recibir 16250 PE. Ahora que el callejón puede dividirse, veremos una animación y tendremos acceso al Lower Ward.

LOWER WARD Y CLERK'S WARD

Una vez que alcancemos Lower Ward, Morte será secuestrado por un grupo de Wererats. No hay forma de evitarlo si la calavera forma parte de nuestro grupo. Lo primero que podemos hacer es acudir al rescate de nuestro huesudo amigo. Deberemos entrar a Wrecked House, que se encuentra hacia el sureste, descender por una escalera y alcanzar la guarida de Lothar. En ella escucharemos los gritos de Morte pidiendo ayuda, Lothar se presentará y expondrá sus peticiones para liberar a la calavera. Lo primero consiste en averiguar qué hay en la tumba secreta (cuestión que ya resolvimos). El sarcófago se hallaba vacío, o casi, y después de comentárselo



a Lothar recibiremos 30000 PE. La segunda misión consiste en entregarle la cabeza de algún personaje importante como la de Soego. Si por algún motivo la olvidamos, podremos conseguir la de otros como Mantuok o The Silent King. Después de satisfacer los deseos del macabro Lothar, hablaremos con él para descubrir que hemos perdido nuestra mortalidad. Si queremos encontrar las respuestas a un montón de interrogantes, es importante que conozcamos a Ravel, la bruja (quien se halla prisionera en uno de los laberintos de Sigil).

Ahora subiremos las escaleras y, al salir de la casa, nos encontraremos con Morte. Si deseamos unirnos al mal, podremos descender por una escalera que se encuentra en la casa de Lothar (detrás de un sofá). Eliminaremos a Mantuok y tomaremos The Grimoire of Pestilential Thought, este libro tiene poderes escondidos y nos los irá revelando en la medida que sigamos sus malignas indicaciones. Unirse al lado oscuro es tentador, pero los sacrificios son grandes. Ahora salgamos de la casa de Lothar y el siguiente paso será buscar a un mago llamado Sebastion, quien prometerá ayudarnos si matamos a Grosuk (el Abishai verde que se encuentra al noreste de la torre).

Cuando hayamos vencido al reptil podremos regresar para obtener nuestra recompensa (4000 PE y +2 a Carisma). Nos dirigimos hacia Hamry's Shop, en donde encontraremos a dos personas charlando. Dimtree (un zombi) nos pedirá que lo liberemos de la maldición que Sebastion ha impuesto sobre él. Hablando con el mago, aprenderemos la forma de liberarlo de su maldición. Una vez que regresemos al negocio podremos ayudar a Dimtree y así recatarlo de la inagotable charla de Hamry. Cerca de donde está Sebastion, encontraremos a Korur, quien será capaz de enseñarnos las distintas maestrías en las armas (si disponemos de puntos libres para esas habilidades). Próximo al mago encontraremos a Xanthia, quien ha incitado a pelear a tres Thokolas contra un Abishai.



Los muy tontos son extremadamente fuertes pero no poseen armas mágicas para poder hacerle daño a su peligroso contrincante. Si les advertimos, obtendremos 6000 PE y, al decirle a Xanthia que hicimos lo correcto, seremos recompensados con unos 2000 puntos extra.

En el sector Este de Lower Ward, veremos hacia el este una serie de esclavos. Entre ellos se encuentra Trist. Ella nos pedirá que busquemos unos papeles que demuestran el pago de un préstamo con los que obtendría su libertad. Para ello deberemos hablar con Deran y decirle que estamos ayudando a la mujer. Luego habrá que buscar a un hombre llamado Byron Pikit para hablarle, ponerlo un tanto nervioso y hacer que suelte algunos datos importantes. Hablando con los guardias y buscando un poco más encontraremos un personaje llamado Lenny. Podremos mentirle para que nos



entregue los papeles de Trist pero nos informará que los documentos se hallan en el Warehouse. Después de interrogarlo un poco buscaremos el depósito. En éste podremos obtener los documentos y una cuantas monedas de oro al hablar con Vault of the Ninth World, uno de los más extraños personajes de este juego. De esta manera liberaremos a Trist. Si le mostramos los documentos a Corvus (uno de los guardias), podremos atrapar a Byron el estafador.

Paseando por el mercado encontraremos a una mujer llamada Karina, y con un poco de tacto podremos arreglar un encuentro con uno de los guardias, que parece estar fijándose en ella. En el mercado también podremos encontrar a Lazlo, con quien es muy importante conversar, porque él nos dirá donde se encuentra el portal para entrar en la torre de asedio y cómo activarlo. Los mercaderes nos ofrecerán objetos mágicos, armamentos y diversas cosas útiles, aunque a un precio elevado. Si desarrollamos la habilidad de robar (pick pocket) de Annah, podremos conseguir algunos objetos de gran ayuda. Es importante grabar el juego en estos casos, para poder regresar si averiguan nuestra "graciosa" treta.

Hacia el noreste de la torre (muy cerca de donde estaba Grosuk) y con los datos de Laslo abriremos un portal para entrar en ella. Adentro de este misterioso lugar encontraremos a un gigantesco Golem de hierro (Coaxmetal) quien se encuentra forjando armas, hablamos con él (10000 PE) e intentaremos convencerlo para que haga un arma capaz de destruirnos (Blade of the Immortal), también tiene a su disposición otras armas muy interesantes.

Ahora es buen momento para entrar a The Great Foundry. Hablaremos con Alissa Tield. Habrá que buscar a una persona llamada Thildon y pedirle un poco de mineral (Ore). En una oficina en el sureste, encontraremos a Nadilin. Si atravesamos una de las puertas,





podremos ver a Sarrosa, Keldor, Saros y en el balcón a Bedai-Lihn (la ingeniera). Si hablamos con Keldor y nos queremos unir a su facción, nos encomendará una serie de misiones. Lo primero consiste en forjar un objeto usando la gran forja.

Si poseemos el mineral necesario, buscaremos nuevamente a Nadilin. Gastaremos un poco de dinero en obtener el equipo especial para trabajar el material (Alissa nos explicó lo necesario). Nos dirigiremos a una de las ollas de fundición y utilizamos todos los materiales en el orden correcto para forjar el mejor objeto que podamos conseguir. De vuelta con Keldor, le enseñaremos nuestro trabajo. La próxima misión consistirá en resolver el asesinato de Avildon. Después de la animación, deberemos hablar con Alissa, quien sospecha de Thildon o Saros. Thildon comentará poco del problema, y luego regresaremos al salón donde encontramos a Saros. Cuando charlemos con este personaje y le expliquemos los comentarios de Thildon, nos entregará una pieza de evidencia que pondrá al herrero en un aprieto. Si seguimos conversando con estos dos personajes podremos dirigirnos a Keldor y decidir quién es el culpable. Prevenir que Sandoz se suicide es el objetivo de nuestra tercera y última misión. Para ello, hablaremos con Sarrosa (nos dará unas palabras de ayuda), subiremos la escalera para hablar con uno de los guardias y convenceremos al viejo de conservar su vida. También podremos optar por convencerlo de que no existe nada por lo cual tenga que vivir, pero esto puede modificar nuestro alineamiento. Si el problema de Sandoz terminó, al encontrarnos con Keldor nos podremos unir a su grupo (los Godsman). Ahora Sarrosa podrá ser de gran ayuda e incrementará nuestra característica de WIS. Podremos descansar, comprar objetos con Keldor y tendremos acceso a la habitación en donde está el proyecto secreto en el que están trabajando.



Aunque nos quedan algunas cosas por resolver en estos lugares (opcionales), viajaremos en dirección al sur, hacia Clerk's Ward. En el norte encontraremos a Malmaner, quien necesita un disfraz. Entraremos al negocio del sastre y conseguiremos el disfraz que nos pidió. Cuando regresemos con su traje, recibiremos 8000 PE.

Dentro del negocio podremos encontrar una serie de armaduras o vestimentas que pueden ser útiles para algunos de nuestros compañeros.

Si disponemos de algo de dinero, o Annah posee buenas habilidades como ladrona, nos conviene entrar a un lugar llamado The Curiosity Shoppe, en donde encontraremos a Virschika. El negocio está saturado de bizarros objetos y es muy importante que nos adueñemos de casi todos ellos. Fiends Tongue, Gorgon Salves, Metallic Cube Figure, Chocolate Quasit, Deva's Tear y Elixir of Horrific Separation son algunos de los objetos que nos serán de gran utilidad en el desarrollo de la aventura. Cerca de una tienda en la zona este encontraremos a Aelwyn, quien nos pedirá que encontremos a su amiga Nemelle. En las inmediaciones de las tiendas, en el lado oeste de Clerk's Ward, encontraremos a esta buscada muchacha. Le comentaremos que su amiga la está buscando y también averiguaremos la palabra que activa todo el poder del Decanter. Después de algunas idas y venidas con estas chicas, comprenderemos que alguna vez pertenecimos a la facción de los Sensates. De esta manera tendremos acceso a los sensorios privados sin tener que unirnos a este filosófico grupo. Nemelle también incrementará nuestros puntos de vida y obtendremos 8000 PE.



Con el Decanter y la palabra de poder volver al lugar en donde estaba Ignus y usarlo para liberarlo de su prisión elemental, para hacer que se nos una. Charlar con él puede ser un tanto frustrante, pero se obtienen poderes relacionados con el fuego, si estamos dispuestos a sacrificarnos un poco. Ahora regresaremos a Clerk's Ward y nos dirigimos hacia The Brothel of Slating Intellectual Lusts. En la puerta encontraremos a un mensajero que nos pide que conozcamos a Jolmir en The Civic Fest Hall.

Este enorme edificio se encuentra en el Noreste. Cuando hayamos entrado deberemos hablar con Splinter de todos los temas posibles y gracias al dato de Nemelle, tendremos acceso a los sensorios privados como si perteneciéramos a esta facción. Jolmir se encuentra a pocos metros de distancia y nos entregará 1000 monedas si permitimos que nos mate. Mertwyn parece haber extraviado su cabeza y Jumble Murdersense puede maldecirnos con un hipo interminable si no lo amedrentamos. Dentro del Festhall se encuentran tres salas de entrenamiento para magos, guerreros y ladrones. Entablaremos diálogos con los estudiantes de las distintas artes. En una de las habitaciones, apartada, encontraremos a Quai-Sai (maestro guerrero) y si somos pacientes accederá a enseñarnos el camino de la piedra



para obtener un bonus permanente en nuestra armadura. Si deseamos encontrar al maestro ladrón, deberemos salir del edificio y buscar a Eli Havelock. Si hablamos con él, disponiendo de 500 monedas, haremos que regrese y se convierta en nuestro tutor (12000 PE). Cuando hablemos con Splinter podremos acceder a los sensorios públicos en donde encontraremos a Lady Thorncombe. Ella siente una adictiva fascinación por las piedras de sensaciones y no estará dispuesta a enseñarnos sus habilidades en el campo de la magia. En la puerta del Civic Fest Hall podremos encontrar a Salabesh the Onyx, quien estará feliz de usar ese dato para quitar del medio a la tutora de los magos y si regresamos con Lady Thorncombe y le contamos lo sucedido accederá a volver a sus ocupaciones (12000 PE).

Utilizando las piedras para obtener distintas sensaciones, seremos recompensados con unos pocos puntos de experiencia. Cuando regresemos al Hall, podremos acceder a algunas interesantes lecturas sobre temas relacionados con nuestro mundo. Ahora nos iremos a las habitaciones en el lado este. Cuando hayamos entrado, entablaremos un diálogo con la recepcionista para que nos entregue una llave (algunos tuvieron que robarla). Ahora podremos abrir la puerta que conduce al cuarto del lado este, supuestamente nuestra habitación. Revisando los distintos estantes y cajones encontraremos una serie de hechizos, como también un dodecaedro (otro de nuestros diarios) que, al resolver sus movimientos, nos obsequiará con 5000 PE. El diario se encuentra en un lenguaje que no llegamos a comprender. Visitando el cuarto del oeste encontraremos una extraña mujer, Unfulfilled-Desire, quien tiene la habilidad de reprimir cualquier deseo. Es hora de salir del edificio y dirigirse a la casa del lingüista para que resuelva el texto del dodecaedro. Parece que sin sus notas, Finam es incapaz de traducirnos el texto. Si husmeamos en The Brothel of Slating Intellectual Lusts, podremos encontrar el diario del traductor para que nos ayude con la indescifrable escritura. Otra opción consiste en hablar con su padre (un puñado de cenizas en un escritorio del cuarto), usando nuestra habilidad de comunicarnos con los muertos. Cuando consigamos traducir el diario (aprendiendo el lenguaje de Uyo), sabremos de un legado que nos pertenece y se halla con Iannis -el padre de Deionarra- en The Advocated House. Es hora de movernos hacia la casa del mediador y dialogar extensamente con él. Las historias de Iannis nos dejarán un poco confundidos pero obtendremos nuestro legado. Godsmen Receipt y Kaleidoscopic Eye son algunos objetos que obtendremos con Iannis. El Kaleidoscopic Eye es un artefacto que puede remplazar nuestro ojo para proporcionarnos bonificaciones en nuestras habilidades. El recibo deberemos entregarlo a Nadilin para obtener un portal portátil que nos comunicará con el laberinto de Ravel (40000 PE). Si regresamos al Civic Fest Hall y hablamos con Splinter podremos acceder a los sensorios privados. En ellos experimenta-





remos las sensaciones de Ravel y Deionarra para obtener información muy valiosa. Vagando por estos cuartos se encuentra Quell, un mago vestido con túnica azul. Estará dispuesto a responder algunas preguntas sobre Ravel si le entregamos algún chocolate especial. Anteriormente, habíamos obtenido ese chocolate en el negocio de las curiosidades. Cuando le hayamos entregado el dulce, Quell estará dispuesto a hablar de la bruja y nos informará de la necesidad de encontrar una llave especial si queremos dar con ella. Si regresamos con Iannis y le contamos lo sucedido, nos pedirá que lo ayudemos a comunicarse con su hija. Si hablamos con Splinter podremos llegar a un acuerdo para que el mediador cumpla su deseo. Por ahora, poseemos el portal para alcanzar el laberinto en donde vive Ravel Puzzlewell, y sabemos que la llave es un pedazo de ella. Para poder resolver esta paradoja, nos dirigimos hacia The Brothel of Slating Intellectual Lusts. Una vez dentro, encontraremos a uno de nuestros personajes favoritos, la hermosa Fall-from-Grace. Se podrá unir a nuestro grupo si conseguimos hablar con los diez estudiantes (nuestro protagonista es el décimo estudiante). En el primer cuarto del lado izquierdo podremos encontrar el diario de Finam y a un extraño personaje. Louis parece ser un hombre capaz de transformarse en distintos objetos, entre ellos un placard. En el siguiente cuarto, veremos a una mujer llamada Juliette que necesita un poco de ayuda sentimental con un hombre llamado Montague; cuando hayamos ayudado a la pareja podremos enterarnos de que Kesai-Serris y Kimasxi Adder-Tongue (dos mujeres del burdel) son medio hermanas. En el corredor nos encontraremos con Vivian; esta hermosa mujer ha perdido algo muy importante, su aroma personal. Para buscarlo deberemos dialogar con varios personajes (Nenny, Marissa y Kimasxi Adder-Tongue) para descubrir que Louis es el ladrón. Cuando confrontemos al armario podremos extraer el velo que pertenece a Marissa (está en uno de sus cajones) y se haya impregnado de la fragancia personal de Vivian. Podremos regresar con ella y devolverle su aroma para luego regresar el velo a Marissa. Esto nos brindará una buena cantidad de PE y un +1 a Carisma. En el cuarto adyacente vive la prostituta silenciosa. Ecco no puede respondernos pero podremos consultar con las otras mujeres del burdel para obtener mayor información. Dolora es la más entendida en el tema y se encuentra en centro del edificio, pero para poder ayudarla necesitamos recuperar las llaves de su corazón. Nos dirigimos al Civic Fest Hall y buscamos a Merriman quien posee las llaves de Dolora, pero solo las entregará si es capaz de olvidarla por



completo. Para ello necesitaremos uno de los cristales de la obra Dark Bird of Ocanthus (en la galería de arte "Art and Curio"). Estos cristales poseen la capacidad de erradicar la memoria pero necesitan ser mantenidos en frío. Podremos obtener una jarra especial (Frost Ale Mug), que mantiene las bebidas frías, en el negocio de las curiosidades o se la podremos extraer a un mago borracho en la región oeste de Clerk's Ward. Cuando hayamos conseguido el cristal, haremos que Merriman olvide a Dolora y nos entregue las llaves de su corazón. Una vez que estemos de vuelta en el burdel de Grace, podremos devolverle sus llaves para poder así comprender el problema de Ecco. Obtendremos información importante acerca de Ravel y unos cuantos puntos de experiencia. Ahora deberemos ayudar a Ecco a que recupere su voz, para lo cual necesitaremos de dos ingredientes. Si usamos la Fiend's Tongue sobre ella, le permitirá volver a hablar, pero su demoníaca lengua pronunciará todo tipo de blasfemias.

Para aplacar su peligroso vocabulario, nos harán falta unas gotas celestiales (Deva's Tears) con lo cual recuperará su voz y su cordura. Al poder hablar, Ecco nos explicará que Kesai-Serris es hija de Ravel Puzzlewell. ¿Cómo resolveremos el asunto? Deberemos hablar con Dolora, Juliette, Kimasxi y Kesai-Serris. Ella se dará cuenta de que es hija de Ravel y nos entregará una gota de su sangre, si disponemos de un pañuelo (handkerchief), que puede ser encontrado en casi todas las habitaciones de este lugar. Ahora disponemos de la llave y el portal para llegar a la bruja. Podremos recorrer la ciudad un poco más, terminar algunas aventuras y después marchar hacia Ravel's Maze por el portal desplegable.

Nos falta hablar con Yves, otra de las mujeres del burdel, ella intercambia historias, así que podremos ganar algunos puntos de experiencia si decidimos compartir las nuestras. Cuando hayamos hablado con las nueve "estudiantes", podremos reclutar a Grace (ella tiene muy buenas habilidades para curar) y entablar un interesante diálogo. Con esto averiguaremos un poco más de Morte y su oscuro pasado.

En la galería de arte podremos usar la Gorgon Salve para liberar a un mago que se ha convertido en estatua. También obtendremos algunos PE si contemplamos las obras de arte. En la Gran Forja, vive Nhil Xander; allí nos encomendarán una misión que tiene como fin construir una máquina para generar sueños (dreambuilder quest). Aunque no es esencial para terminar el juego, las misiones consisten en ir y venir trayendo extraños objetos que serán necesarios para poner en marcha la máquina del mundo de Morfeo.

Algo muy importante que deberemos tener en cuenta es el nivel de nuestros personajes. Si los combates nos resultan difíciles, necesitaremos obtener la mayor cantidad de puntos de experiencia que podamos y para eso lo más conveniente es ir a las catacumbas que están debajo de ese sector (Undersigil), porque a pesar de que los enemigos que hay ahí suelen ser bastante duros, por lo general dan mucha experiencia, recuerden que si salen de ese lugar y descansan en alguna otra parte, cuando vuelvan muchos de los enemigos de las catacumbas volverán a aparecer, así que aprovechen, porque de ahora en adelante, los combates se intensificarán y necesitaremos estar preparados. Una de nuestras últimas acciones que realizaremos para ganar PE extras y a un curioso acompañante, consiste en visitar a los Modrons en el burdel, próximos a Dolora. Si tenemos en nuestro equipo el Modron Cube, nos explicarán que el objeto es un portal hacia otro plano. Si manipulamos el cubo de manera correcta -esto nos puede llevar algún tiempo-, accederemos a un laberinto llamado Modron's Maze. Explorando un poco y haciendo de las nuestras podremos obtener el Portal Lens (servirá para regresar a casa más tarde). Cuando encontremos el cuarto de ingeniería, seremos capaces de elegir la dificultad con la que deseamos resolver el cambiante laberinto. Una vez que hayamos entrado en el nivel de dificultad mayor, encontraremos dos cuartos. En uno de ellos está Nordom, un Modron no catalogado que puede unirse a nuestro grupo si nos deshacemos de otro compañero (Ignus, por ejemplo). En el otro cuarto nos enfrentaremos a un poderoso mago. Cuando hayamos terminado podremos hablar con Nordom. Aunque se comporta como una computadora, es más comunicativo que Ignus y tiene la capacidad de programarse para actuar de diferentes formas (nunca lo programen para que ataque todo lo que vea). Después de los ingenioso diálogos obtendremos muchos puntos de experiencia y algunos upgrades en las características del mecánico compañero. Es tiempo de usar el Portal Lens y regresar a casa para comprar o robar algunas cosas útiles (unas 400 pociones curativas, vendajes y fetiches mágicos serán suficientes). Tomamos un largo descanso, repasamos nuestro equipo y después de un largo suspiro activamos el portal (Unfolding Portal) con la sangre de la hija de Ravel.



La magia de la bruja ha corrompido el lugar. Una extraña vegetación cubre los pisos, mientras se retuerce y crece formando paredes. Formas vegetales se animan para enfrentarnos, impidiéndonos el paso hacia donde se encuentra Ravel Puzzlewell. Lo mejor que podemos hacer en este





momento es explorar el laberinto y eliminar todos los posibles enemigos. Una vez que hayamos conseguido esto sería prudente grabar el juego. Nos acercaremos a la bruja y entablaremos el diálogo más extenso del juego. Es importante que la adulemos constantemente y, dependiendo de nuestras respuestas, obtendremos más o menos beneficios (hechizos, incrementos en nuestros puntos de vida, objetos mágicos, etc). No pudimos encontrar la respuesta correcta al acertijo "¿qué puede cambiar la naturaleza de un hombre?"; parece que cualquiera sea la respuesta, el resultado es exactamente el mismo. También hablamos de nuestra mortalidad y otros temas de menor importancia. No importa cómo termine el diálogo, porque Ravel nos atacará (demonios incluidos) y cuando hayamos terminado con ella, podremos examinar su cuerpo para llenar nuestros bolsillos con extraños objetos. Luego nos dirigimos al portal que está hacia eñ Este y una vez que estemos a punto de cruzarlo, veremos en una secuencia un combate entre Ravel y una retorcida criatura que culminará con la irreversible muerte de la bruja.

CURST Y BAATOR

La gente de esta ciudad es un tanto dura y malhumorada. El círculo externo de Curst contiene principalmente un silo, un basurero, la casa del herrero y la taberna de los traidores. En el basurero encontraremos a un personaje llamado Kyse -un viejito amigable-. Existe en este lugar un hueco que comunica con la parte subterránea de la ciudad pero una vez que hayamos descendido no podremos regresar. Es hora de ir por unos tragos a la taberna. Hablaremos con un oficial y el dueño del local. Volveremos a dialogar con Marquez, quien quiere rescatar a su hija Jasilya. Ella se encuentra en el lado Norte del sector interno de Curst, rodeada por guardias dispuestos a matarla. Una vez que hagamos el intento de rescatar a su hija y regresemos, obtendremos la primera parte de una llave. Marquez nos dirá que hablemos con Kitla para obtener la segunda parte y un pergamino de Abyssal Fury. Ella nos pedirá que le entreguemos los testamentos de Crumplepunch y Kester. Parece que los dos hermanos le deben algo de dinero. Cuando hayamos terminado con la disputa que se suscita entre los dos hermanos y cumplamos la petición de Kitla, se nos entregará nuestro botín. Es tiempo de que hablemos con Nabat, quien se encuentra preocupado por la seguridad de Kyse, el basurero. La historia consiste en hablar con Wernet, en el círculo interno, para que deje de molestar al viejo. Como las palabras no parecen ser la forma apropiada para ayudar a Kyse, deberemos regresar al basurero y defenderlo. Cumpliendo con esta misión, obtendremos la tercera pieza de la llave. Al hablar con Dallon, nos veremos involucrados en la política de la ciudad. Parece ser que dos funcionarios están conspirando entre ellos para quedarse con el poder. Deberemos charlar con An'izius y Siabha, los dos políticos, para averiguar sus malignas intenciones. Descubriremos que ambos están llenos de odio y quieren ver muerto a su opositor. Aquí podremos optar por acusar a cualquiera de los dos. Nosotros escogimos testificar contra las dos partes para que los encierren por un buen tiempo. Después de esto, sólo falta la última parte de la llave. Hablamos con Dona Quiso. La vieja anda buscando alguien capaz de liberar al demonio del granero. Subimos hasta el segundo piso y encontramos un pentagrama. Usando un pergamino que nos dio Dona liberaremos al demonio. Agril-Shanak, un Glabrezu, tentará nuestra alma al ofrecernos un hacha de inmenso poder. Nada malo me pasó así que accedí a llevarme el artefacto. Regresando con la vieja obtendremos la última pieza de la llave. Cada una de estas misiones nos garantizan una buena cantidad de puntos de experiencia y objetos de gran valor. Si por algún motivo llegásemos a fallar en nuestro cometido, deberemos dirigirnos al basurero y descender por el hueco. Con la llave completa hablaremos con Barse, quien abrirá un portal hacia las zonas subterráneas de Curst. Apenas ingresemos en las catacumbas, seremos atacados por un grupo de Trelons. Viajando hacia el oeste y haciéndonos camino después de unas cuantas peleas, podremos encontrar al ermitaño. Éste es uno de los pocos lugares donde está permitido descansar. Explorando un poco el área, encontraremos un grupo de Lemures. Hacia el norte se halla el misterioso Cornugon llamado Tek'elach, que parece ocultarnos algún secreto. Hacia el oeste, se encuentra la prisión de Curst y el Deva. Es importante haber descansado para entrar en este calabozo. Algunos guardias nos saldrán al paso intentando detenernos. Después de limpiar el noreste de la prisión, tomaremos un camino hacia el sur en donde Trias, el Deva, espera ser rescatado. Sólo su espada -Celestial Fire- es capaz de liberarlo de las cadenas que lo atan. Para conseguirla, nos dará una llave que permite ingresar a la mazmorra y atravesar los distintos círculos que constituyen la prisión. Tras eliminar los obstáculos que se presentan, llegaremos a la órbita interna, donde veremos la espada sobre un altar sagrado protegida por un poderoso guardián. Para recuperar la espada podremos: vencer a Cassius, robársela o resolver sus acertijos (se necesitará una elevada INT). Cuando la tengamos en nuestro poder, los prisioneros quedarán en libertad y el regreso estará plagado de combates contra los guardias. Al romper sus cadenas, Trias, nos dará mucha información referente a nuestra mortalidad y nos dirigirá hacia Fhjull Forked-Tongue. En ese momento quedará activo un portal al noreste. Detrás de él, una habitación contiene al último integrante que puede unirse a nuestro grupo. Cuando nos acerquemos para



inspeccionar una armadura tirada, vendrá a nuestra memoria su nombre: Vhailor. Luego de pedirle que se nos una dispondremos de un nuevo aliado. Una buena opción consiste en dejar de lado a Nordom, pero si nos encariñamos con el robotito, podremos conservarlo. Hablar con Vhailor nos proporcionará buena información y unos cuantos puntos de experiencia. Luego de hacer nuestra elección, cruzaremos el portal para arribar a las desoladas tierras exteriores (The Outlands). Gronks y Grilligs nos atacarán en grandes números. Poseen algún tipo de inmunidad a nuestras armas, por lo que deberemos tener precaución. El mapa consiste en un extenso desierto; el esqueleto de una gigantesca criatura (Ul-Goris) lo cruza de lado a lado. Fhjull Forked-Tongue vive en una cueva a la cual accederemos a través de la cabeza de la criatura.



El demonio nos será de gran ayuda, ya que puede proporcionarnos una serie de objetos mágicos, pergaminos con hechizos especiales, mucha información y un lugar tranquilo donde descansar. Fhjull abrirá un portal hacia Baator, el cual se encuentra en la mano izquierda del gigantesco esqueleto.. Es importante que extendamos los diálogos, así llenaremos nuestro diario con importantes datos. Después de aprovecharnos de la hospitalidad del demonio, saltaremos a través del portal para alcanzar Baator. Para nosotros, ésta fue una de las áreas más tediosass a nivel combate, ya que tuvimos que hacer que Annah eliminase a los Abishai uno por uno con su habilidad de backstab. Después de recorrer las tierras infernales encontramos una salida en el Sureste, que nos comunicaba con el pilar de cráneos, nuestro objetivo. El pilar es un sabio, cuyos conocimientos provienen de las experiencias de cada una de las calaveras que lo componen. Puede responder cualquier pregunta pero pide mucho a cambio: el cubo Modron, que Morte regrese al pilar, nuestra sangre, la dirección secreta de Fhjull o que terminemos con la vida de alguno de nuestros compañeros. Por cada sacrificio obtendremos una respuesta por parte de la montaña de huesos. Deberemos preguntarle sobre un lugar llamado The Fortress of Regrets y la forma de escapar de Baator -dato que se puede averiguar con anterioridad. Si tenemos un alto Carisma o tenemos preparado un hechizo de friends, la charla será más amena y podremos mentir en algunas de nuestras respuestas.





Es tiempo de buscar la salida de este infierno, para lo cual deberemos caminar hacia la esquina suroeste del mapa. Nos enfrentaremos a un gran número de coloridos Abishais en nuestro camino. Cuando hayamos alcanzado el rincón, tomaremos una pieza de obsidiana y la llevaremos a la boca, con lo que se activará el portal de salida. Emergeremos en las tierras exteriores, curaremos nuestras heridas tras disfrutar de un sueño reparador y saldremos a la superficie en busca del portal hacia Curst (Fhujull conoce su localización). Nuestra próxima misión consiste en encontrar a Trias -el traidor-, para eso deberemos entrar en la puerta mágica con destino a Curst. Una vez que la hayamos cruzado, veremos los restos del pueblo. Vagando por las ruinas nos enfrentaremos con una débil criatura, pero nuestro segundo encuentro no será tan afortunado. Fiend from Moridor's Box es un mortal Glabrezu que se encuentra al oeste del pueblo fantasma.

Es momento de tomarnos un descanso mental y muy probablemente hacer algo de yoga, ya que si aspiramos a terminar con el demonio moriremos muchas más veces de lo planeado. Esta criatura es mortífera: después de querer arruinar su existencia por más de dos horas mi paciencia se vio agotada, por lo que tuve que escapar del lugar. Dan, un poco más experimentado a la hora de repartir golpes, y con un poco de ayuda, consiguió acabar con el problema en tan solo doce intentos. ¿Cómo lo logró? Su respuesta fue sencilla: "Usé todos los charms, me tomé todas las pociones y hasta algunas aspirinas para matarlo".

Como recompensa obtendremos 500000 PE y un anillo (Aegis of Torment) el cual nos dará las siguientes bonificaciones: +3 a CON, +15 puntos de vida y mejorará nuestra armadura (-3 AC). Próximo al centro del lugar hallaremos una puerta mágica para llegar a Carceri, un lugar lleno de maldad y descontrol. Unas extrañas cabezas nos informarán lo sucedido con el pueblo. Este es un buen momento para descansar, recuperar nuestros hechizos y dirigirnos hacia el plano prisión.

CARCERI

Seremos transportados al interior de la ciudad, en donde el caos reina de la mano de Trias. Este extraño plano parece una versión complicada de Curst en la dimensión desconocida. La gente corre de un lado hacia otro, salvajes monstruos se aprovechan de los pobladores, la ley está fuera de los límites y pocos lugares son tranquilos en un pueblo en donde antes reinara la paz. Nuestro objetivo consiste en derrotar a Trias para obtener más información referente a la fortaleza del arrepentimiento. Este ángel caído ha puesto a la ciudad en un aprieto y parece disfrutar con el desconcierto de la gente mientras observa la destrucción desde lo alto de un edificio.



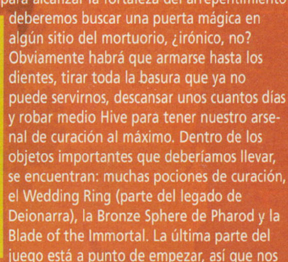
Para debilitar el poder del Deva, deberemos terminar con una serie de injusticias. Un grupo de gente se encuentra a merced de dos Gehreleths, es buena idea tenderles una mano y exterminar a estas criaturas. Kyse nos dará un pergamino de Meteor Storm Bombardment -animación incluida- y nos comentará en dónde se puede descansar. Dialogando un poco más averiguaremos que Trias se debilitará si imponemos el orden y la justicia. Bajo un vagón cercano se encuentran atrapados dos pobladores; con un poco de ayuda podremos liberarlos. Hacia el norte encontraremos a una mujer en apuros -Jasilya-. Hora de demostrar lo heroicos que somos, acabando con la banda de matones que la persigue. Cerca de ahí un grupo de saqueadores está intentando penetrar al Warehouse; hablando con el guardia y con ellos, conseguiremos que desistan. Una vez que entremos al depósito veremos al gigantesco Ebb Creakknees (un antiguo cliente del Smoldering Corpse Bar). Al acercarnos, nos entregará un pergamino de Desert Hell. El depósito se encuentra repleto de objetos, incluyendo un pergamino de deseo (el más poderoso sortilegio de AD&D). Este hechizo es muy difícil de hallar, por lo que deberán examinar el área con muchísimo cuidado (cerca de unas maderas, al lado de la puerta de entrada). Después de saquear el lugar, saldremos para recompensar al pueblo con actos de pura bondad (nadie dijo que un personaje neutral fuese fácil de mantener). Un grupo de ejecución se encuentra en el suroeste; hablar con el juez ayudará a impedir la insensata matanza. En la destilería podremos salvar a Kester de otro grupo de matones. No se olviden que descansar, es ¡GRATIS!, así podremos guardar nuestras pociones y vendajes para situaciones más comprometidas. Cuando estemos nuevamente en las afueras, encontraremos más actos de crueldad: asesinatos, penas de muerte sin sentido, guardias en problemas y algún mago loco lanzando hechizos como si fueran fuegos artificiales. Intentando poner fin a la mayoría de los problemas ajenos caminaremos hacia el noroeste. Hacia el norte encontraremos a un hechicero y un par de guardias Thokola que tienen cautivo a un ciudadano. Como las palabras no parecen la herramienta apropiada para ayudar al hombre, nos dedicaremos a castigar a los captores. Después de "pulir" algunas armaduras ajenas con nuestra espada e impartir justicia a lo superhéroe, nos dirigiremos al edificio administrativo.

Nuestro objetivo es simple, llegar al último piso enterrando a cualquiera que desee impedir nuestro cometido y encontrar a Trias para castigarlo por sus actos. Registrar los cadáveres que dejemos en el camino y los armarios de las habitaciones mejorará nuestro equipo. Una vez que alcancemos el tercer piso nos enfrentaremos al Deva, pero antes hemos de sacarle algo de información.

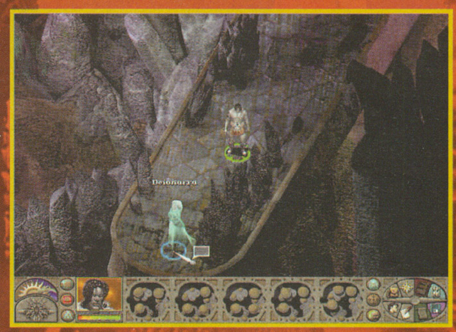
Mandando al frente a Morte y a Vhailor (en caso de que lo tengan con ustedes), es la mejor forma de eliminar a Trias sin sufrir grandes daños, mientras tanto podemos hacer que nuestro protagonista se quede fuera del alcance de sus hechizos mientras ataca con magia. Para evitar su castigo nos entregó un pergamino con el poderoso sortilegio Celestial Host (animación incluida al estilo Final Fantasy). Yo tuve la idea de perdonar a Trias en el último momento (en mi corazón también existía un poco de maldad), pero Vhailor se encargó de que eso no sucediese y terminó con la vida del ángel caído. Obtuvimos una espectacular espada llamada Celestial Fire, pero sólo podía ser usada por personajes con alineamiento Legal Bueno, así que el único beneficiado fue Santiago. Una vez concluida la terrible batalla, emergió un portal que nos condujo al Hive.

FORTRESS OF REGRETS

Ahora sabemos que para alcanzar la fortaleza del arrepentimiento deberemos buscar una puerta mágica en algún sitio del mortuorio, ¿irónico, no? Obviamente habrá que armarse hasta los dientes, tirar toda la basura que ya no puede servirnos, descansar unos cuantos días y robar medio Hive para tener nuestro arsenal de curación al máximo. Dentro de los objetos importantes que deberíamos llevar, se encuentran: muchas pociones de curación, el Wedding Ring (parte del legado de Deionarra), la Bronze Sphere de Pharod y la Blade of the Immortal. La última parte del juego está a punto de empezar, así que nos dirigimos a la sala del mortuorio donde todo comenzó (The Southwest Preparation Room).



Al encontrar el lugar indicado, inscribiremos un recuerdo a nuestra elección y cruzaremos el portal. Morte nos contará una serie de historias de nuestro pasado que nos dejarán con la boca abierta y al alcanzar el otro lado nos hallaremos solos... Caminando por un extraño pasaje hacia el este encontraremos a Deionarra. Nos comentará una serie de temas relacionados con otros viajes y aumentará el





poder de nuestro anillo de bodas. Es momento de enfrentar la fortaleza y caminar hacia el oeste para cumplir nuestro destino. Una vez que hayamos entrado, seremos acosados por innumerables sombras de inmenso poder. Se sucederán diferentes actos en función de quién nos esté acompañando. Por ejemplo, si Ignus estaba con nosotros él será corrompido por el extraño ser (The Transcendent One) y deberemos enfrentarlo en algún momento. Algo similar puede llegar a ocurrir con Vhailor. Corriendo de un lado para otro y teniendo en cuenta el comentario de nuestra amada, activaremos una serie de cañones que nos teletransportarán a diferentes lugares. Una vez que los hayamos activado, veremos distintas secuencias en donde cada uno de nuestros personajes se enfrentan y mueren bajo el poder de nuestra mortalidad. Después de activar el último, se abrirá un portal para escapar en la región noreste del mapa. Del otro lado nos esperará un misterioso cristal y, si teníamos a Ignus en nuestro grupo, deberemos derrotarlo antes de poder usarlo. Una vez que toquemos el cristal, nos encontraremos encerrados en una prisión mágica (Maze of Reflections). En ella encontraremos nuestras pasadas encarnaciones, el yo paranoico, el bueno y el más terrible de todos, nuestro lado práctico. Cada uno de ellos es responsable de haber echo algo en el pasado que se nos atribuye. La encarnación práctica mató a Deionarra para poder tener un espía en el plano negativo. Ellos también son los responsables de salvar la vida de Dak'kon, rescatar a Morte del pilar, la construcción de la tumba secreta y muchas otras cosas más. En nuestras charlas con estos personajes deberemos ser cuidadosos. Podremos absorberlos para obtener sus conocimientos e incrementar nuestras características. Para poder unirnos con el yo paranoico, deberemos hablarle en la lengua de Uyo. Nuestro lado bueno accederá, comprendiendo que somos la única solución viable para terminar con esta locura; pero antes deberemos consultarla acerca de la primer encarnación y quizás aprender nuestro nombre. El personaje restante puede ser un dolor de cabeza. Si disponemos de unos elevados atributos en WIS o INT haremos que se funda con nosotros a voluntad; otra opción consiste en matarlo, pero no obtendremos los beneficios de la fusión (esto ya se parece a Dragonball Z). Si logramos unirnos exitósamente con nuestras encarnaciones y tenemos la suficiente inteligencia, entonces podremos examinar la esfera de bronce que Pharod nos había pedido, para descubrir que se trata de una piedra sensorial que tiene las memorias de todo nuestro pasado y eso nos dará la friolera de 2.000.000 de PE con lo que subiremos un par de niveles de una.



Cuando hayamos terminado con nuestros reflejos del pasado podremos descansar y recuperarnos. Al levantarnos, hablaremos con Deionarra para que nos perdone por las atrocidades que realizamos en nuestro pasado y le pediremos que nos lleve hacia nuestro destino final (habrá que grabar el juego para poder ver los distintos finales). Seremos transportados a la azotea de la fortaleza en donde encontraremos los cuerpos sin vida de nuestros compañeros alrededor de un círculo (nuestra habilidad de resucitar no funcionará en este momento.. Si caminamos hacia el oeste nos encontraremos con The Transcendent One, tras una pequeña animación, entablaremos un diálogo con él en el que descubriremos que se trata nada menos que de nuestra mortalidad en persona. A partir de este momento podrán ocurrir distintos sucesos que dependerán de los objetos que dispongamos y las líneas de discusión que elijamos. La forma común consiste en vencer en combate a la retorcida bestia. Si aprendemos un poco más en la charla podremos resucitar a uno de nuestros compañeros. En otra de las opciones podremos preocupar a nuestro adversario para que se marche por unos instantes, de esta manera podremos resucitar a todos los que nos acompañan para castigarlo con toda nuestra fuerza. Poseyendo la espada del inmortal, podremos amenazarlo y así lo obligaremos a combinarse con nosotros. Otro camino consiste en utilizar nuestra voluntad para deshacernos de él, o amenazarlo con matarnos de la misma forma. La esfera de bronce puede generar otras alternativas mientras la hayamos activado (después de unirnos con nuestras encarnaciones). Podremos observar dos animaciones diferentes al terminar con The Transcendent One, aunque una de ellas nos permite tener un diálogo final con los personajes.

Cuando hayamos acabado con nuestra mortalidad, seremos transportados a un extraño paraje en donde nuestro personaje podrá observar el desarrollo de una fantástica batalla (la interminable Blood War) y con una inmensa sonrisa se lanzará a la batalla.

Si logran alcanzar este punto, se merecen nuestras sinceras felicitaciones... Han terminado uno de los más fantásticos juego de rol para PC que existen hasta la fecha.

FAUSTO 7

LOS SIETE MISTERIOS DEL ALMA

Por Malvina Zacarías

CAPITULO I: DOBLE MAL

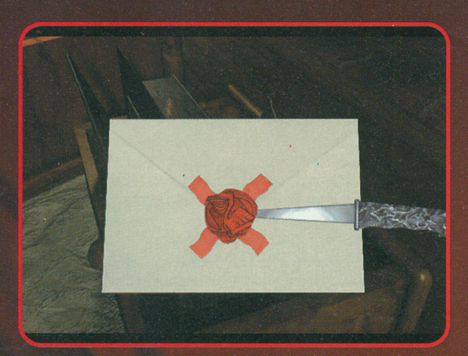
Al comenzar la aventura sólo podemos entrar al carromato. A la izquierda hay una mesada y dentro de la pileta un colador. Revisar las puertas de la mesada. Ir a la cómoda, mirar la lámpara y el cepillo. Observar la vitrola que se encuentra al lado de la cómoda. En el baño, abrir la mochila del inodoro y sacar el cuchillo. Mirar la cama, el retrato de la repisa y el de la mesita. Abrir el cajón que está en el rincón de la cama, sacar la llave. Ir a la pizarra, mirarla, abrir el cajón y leer los cuadernos. En la estufa, agarrar la pala, cargar las brasas y agarrar la llave. Poner el colador en la estufa y echar brasas, agitar el colador (moviendo el mouse); al caer las cenizas encontraremos un diente. Usar ambas llaves en el ropero, correr la cortina (manteniendo el botón del mouse presionado), mirar la caja fuerte; en la frase "todas nuestras riquezas..." se encuentra la clave: es la suma del dinero a cobrar por los préstamos que figuran en la pizarra; la suma de Aníbal está en el cuaderno. La clave es 512. Para abrir la caja, partiendo de cero, girar a la derecha pasando tres veces por el cero (el cero de partida se cuenta como el primero) y parar en el número 5, desde ahí girar a la izquierda pasando dos veces por el cero y parar en el número 1, por último girar a la derecha hasta el número 2. La caja se abrirá. Sacar el billete de lotería. Al final de la escena, entrar al túnel. No importa el camino que sigamos. Tocar la calavera sentada al final del recorrido. Ir a la glorieta y escuchar atentamente el relato de Teodoro. Ubicar el banco mirando al sudoeste, presionar el botón del suelo; luego, sin salir del banco, tocar la placa en la columna que está hacia el este. Sacar el cuaderno de Teodoro. ¡Ya tenemos la primera evidencia!



	Amount	% per month	months	TOTAL
TOD	90	5%	6	121.61
GISELE	60	4%	12	96.07
HUXLEY	85	6%	4	107.32
HANNIBAL	SPECIAL CASE			

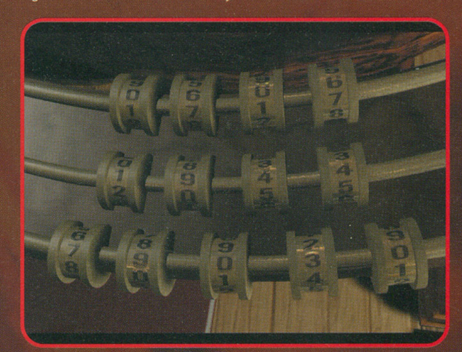
CAPITULO II: EL ALQUIMISTA Y EL GENIO

Rodeando la casa encontraremos la puerta de entrada. Subir por la escalera izquierda. A la derecha, en la chimenea, mirar el papel quemado y, en el sofá, el tapizado roto. A la izquierda, mirar los cuadros. Ir a la biblioteca y leer el libro de Historia de la Segunda Guerra Mundial y el libro de Codificación Matemática y Aleatoria: "...el código es la clave." Buscar el libro de código y sacar la llave. Ir al armario, usar la llave, agarrar el mapa y abrir todos los cajones. Sacar el anillo sello, el abrecartas, la lupa y leer la carta. El cajón inferior derecho, aparentemente vacío, tiene un compartimento secreto. Para abrirlo es necesario abrir el cajón inferior izquierdo y, sin cerrarlo, abrir el cajón inferior derecho. Sacar la cabeza y colocarla en la estatuilla que está al pie del armario. Adentro encontraremos tres cintas, escucharlas usando el reproductor. Girar hacia el escritorio. Mirar la lámpara y abrir el cajón. Sacar la pipa y la caja de fósforos. Bajar la escalera y entrar al dormitorio por la puerta que está debajo de la escalera izquierda. Ir a la ventana de la derecha, mirar y abrir. Poner el mapa y cerrar la ventana.



En el mapa veremos las coordenadas 50.20 y 0.45, como también la ciudad Omaha Beach y las cifras 0606-1944. Se activará un mecanismo con las cifras 0606-1944-03333. Ir a la cama; en cada extremo hay una rueda, sobre ellas una estatuilla de un hombre fumando pipa, las superiores con la pipa acostada, las inferiores con la pipa hacia arriba. Con la ayuda de nuestra pipa sabremos dónde ubicar las coordenadas. En la cabecera, latitud 50 20 y, a los pies, longitud 0 45. Se abrirá el cajón de la cama, donde hay un libro. Mirar y usar el anillo sello. Agarrar la rueda de códigos. Abrir y mirar la caja, veremos una caja con ruedas de colores. Ir a la ventana de la pared del fondo: veremos un vitreaux de Iris. En la caja de colores, ubicarlos siguiendo el orden del arco iris, alineándolos a la derecha. Se abrirá y descubriremos un sobre lacrado. Ir al ropero en la tercera puerta, mirar la camisa y usar la lupa para leer la etiqueta, que contiene el mecanismo para abrir un sobre lacrado. Mirar el sobre y usar el abrecartas: introducirlo por debajo del lacre, atravesándolo, y bajar en un sólo movimiento, manteniendo el botón del mouse presionado. En caso de fallar la carta se destruirá. ¡A practicar! Volver al ropero, en la segunda puerta encontraremos una postal de Omaha Beach y al dorso la inscripción A=0. Ir al mecanismo del Globo. Con nuestro codificador de números obtenemos la última serie de números. Poner A en la dirección del cero. Vemos el valor de O=7, M=9, A=0, H=3, A=0. Colocar la cifra correcta. Abierto el globo, mirar la manta y el sobre lacrado, abrirlo. La escena nos regresa al escritorio. Revisar la biblioteca en la sección Fausto y tomar el libro "Fausto", de Goethe. Ir al armario, revisar nuevamente los cajones y tomar las 3 tizas y la cinta. Escuchar la cinta. Encontrarás una nota: "Si quieres saber sobre el fuego aprende sobre las brasas." ¿Brasas? Ir a la chimenea, usar la fragua, agarrar la caja (que tendremos que llenar con distintos elementos) y la manivela. Leer la nota: "La rana no sabe nada del mar." ¿Mar, agua? Agarrar la pala que está al lado de la chimenea. Ir al pozo de agua, usar la manivela, mirar el balde y leer la nota: "Lo que está abajo es como lo que está arriba." Mirar arriba del pozo y agarrar el elemento de la boca de la rana. Estamos tras un tesoro. ¿Tesoro, pala, enterrado? Bosque. Desde el aljibe ir a la izquierda y doblar nuevamente a la izquierda entrando al bosque, hacer un pequeño giro a la izquierda, tocar la piedra y usar la pala. Tomar el telescopio, el elemento y la nota: "Analogía. Girar hacia la izquierda y mirar hacia arriba. Aprende a leer las venas de la roca como las ramas de un árbol y encuentra la savia petrificada." Seguir sus instrucciones, girar a la izquierda, mirar arriba, ubicar el punto en el árbol y poner el telescopio en el gancho. Ir a la pared, tomar el elemento y la nota: "Yo soy movimiento. Vivo a medias en el aire y a medias en el agua, pero me aferro a la tierra. Siete después de negro." Ir a la rueda de molino que está pasando la entrada de la casa. Usar la manivela y contar siete baldes con carga negra, volver a tocar la manivela y abrir el compartimento secreto debajo del séptimo balde. Sacar la llave, el elemento y leer la nota: "Haz que el radiante sol brille glorioso sobre el arco iris de Iris. La ayuda no está lejos de los marineros." Ir al dormitorio. Mirar la ventana donde pusimos el mapa: veremos a los marineros. En la pared, sobre la cama, usar la llave, abrir la caja y accionar la palanca. Se ilumina una ventana al lado de Iris. Ir hacia esa ventana y tocar el punto rojo; el haz de luz entrará hacia la ventana de los marineros. Ir al cajón de la cama y sacar el espejo. Usar el espejo en el gancho de la ventana de los marineros. Ir a Iris, recoger de la zona ardiente otro de los elementos y leer la nota: "Visita el vientre de la tierra." Ir al globo. Leer la nota: "No se puede caminar mirando las estrellas con una piedra en los zapatos." Ir al ropero y revisar el zapato negro. Ir a la cocina por el pasillo que está detrás de la escalera derecha. Agarrar de la alacena sal común y sal de sabio. Mirar el laboratorio.

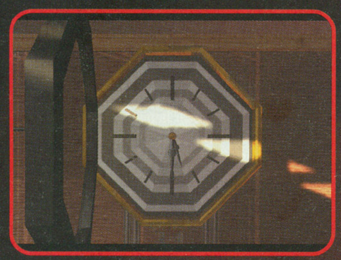




Nacerá un homúnculo. Usar el homúnculo en el spot parpadeante. Avanzar y luego de la escena tomar el mapa del parque. Esa es la segunda evidencia.

CAPITULO III: LA SOMBRA CASANOVA

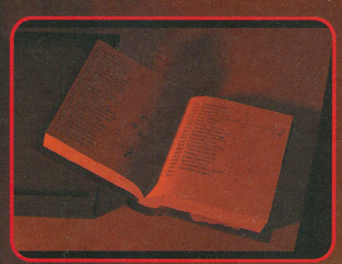
Ir al estudio de Frank, bajando la escalera. Abrir el espejo presionando el botón derecho dos veces y sacar la peluca. Mirar el diploma, el retrato de los padres y las fotos en la pared. De la mesita tomar el lápiz, la aguja, abrir la caja y leer el recorte. Bajar la escalera caracol, usar el lápiz en la pintura de la pared del fondo.



Entrar al dormitorio, mirar la silla, la botella y la cama. Ir a la cama, mirar los libros que están a los lados y la estatuilla de la mesita. En la estatuilla usar la peluca, tocar la cuerda y agarrar la llave. Alrededor de la cama hay cuatro estatuas con un botón rojo. Debemos tocarlos en una secuencia correcta. Mirar la brújula que está al pie de la cama y usar la aguja, que nos marca la dirección noreste, o sea la superior derecha. Comenzar a tocar los puntos rojos desde allí y seguir en sentido contrario a las agujas del reloj. Se abrirá una puerta en el techo. Corriendo la tela podemos leer un poema. Bajar de la cama y usar la llave en la puerta del techo de la cama. Luego de la escena, volver a mirar la silla,



botella, cama, libros y el tapiz en el suelo. Subir al estudio, abrir el espejo y sacar la llave. Tomar el diploma de la pared, mirar el retrato de los padres y las láminas. En la mesita leer las cartas y del compartimento inferior sacar las diapositivas y la lupa. Ir al proyector que está detrás de la escalera de entrada. Mirar, prender, poner las diapositivas y usar la lupa. Veremos que en dos de ellas hay un reloj marcando las 5:30. Ir al reloj de pie y usar la llave, mover las agujas a las 5:30 tal como indica el tapiz de la habitación y las diapositivas.

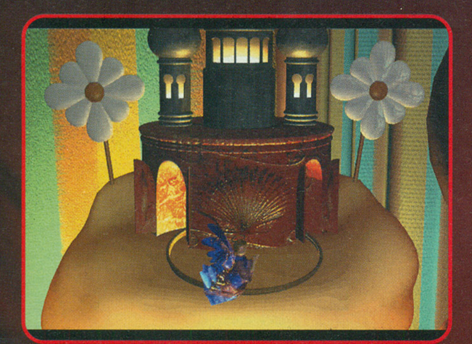


En la habitación, bajo el tapiz, se abrirá una puerta. Bajar, ir a la mesa y tomar el diario del seductor, en él veremos una lista numerada donde el 76 tiene el dibujo de una llave. Mirar la cámara de foto que está detrás. Ir a la escalera y sin subir mirar la pared girando hacia la izquierda hasta la foto número 76, tocarla y sacar la lámpara roja. Mirar la foto colgada sobre el escritorio, que contiene una pista: "Si estás buscando la razón de un acto desesperado, encuentra el sueño que fue arrollado." ¿Sueño? Diploma. Ir hacia la derecha de la cámara de foto y en la pared abrir una puertita, colocar la lámpara roja. Abajo, en la mesa, poner el diploma y accionar el botón de la derecha. Tocar el diploma. Después de la escena, aparece una sala con túneles; avanzar y doblar a la izquierda hacia la puerta. Nos dirá: "Aspecto y vicio, las dos verdaderas plagas de la razón. Cuantas verdades elementales se ocultan a los ojos de los hombres por confiar solamente en ellos." Conclusión: no confiar en lo obvio. Abrir la puerta desde el lado izquierdo. Avanzar hacia el engranaje y abrir la caja embutida en la pared que está a la izquierda. Agarrar el péndulo y llevarlo hacia la izquierda. Al soltarlo comenzarán a funcionar los dos mecanismos que controlan los distintos caminos. El diario del seductor es la tercera evidencia.

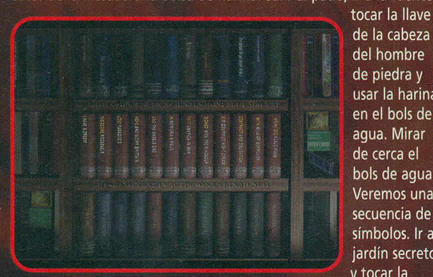
CAPITULO IV: EL AMANTE FANTASMA

Ir a la escalera y usar al homúnculo con la palanca. En el patio, mirar la fuente y la maceta. Ir a la escalera que da a la puerta con el vidrio roto, mirar. Antes de entrar, sacar la pluma del recipiente que está a la izquierda. Adentro, en la pared, hay un anotador con tareas a realizar: un traje de ave del paraíso para las siamesas, una correa de reparación para Aníbal y una nueva máscara para Frank. En la sala hay una máquina de coser y hacia la mesa, dos piezas de cuero, una cortadora, una perforadora y una prensa. Agarrar una pieza de cuero marrón y ponerla en la prensa, luego en la perforadora, para crear la correa. Agarrar una pieza de cuero negro y ponerla en la prensa; tenemos así la silueta de la máscara. Hacerle los orificios usando la perforadora. Rodear la mesa, leer la carta de Teodoro y las instrucciones para hacer la máscara. En el baño, sacar gasa y tela suave del cajón que está debajo del espejo. Ir a la cómoda que está detrás de la máquina de coser y sacar la grilla y los cordones. Usando la máquina de coser, unir a la silueta de la máscara, la grilla y los cordones. Ir a la habitación trasera y mirar todas las estatuas. Usar la pluma con las siamesas y la correa con Aníbal. Debemos encontrar hojas de las cuatro estaciones del año y el collar escondido. Subir la escalera en la sala de entrada, y en la habitación





de Kalinka, mirar el alhajero y sacar el amuleto. Ir a la otra habitación, mirar el telar. Kalinka hablará de una llave. En el telar hay un objeto, mirar. Es un papel doblado por sus cuatro esquinas. Al desplegarlo vemos el dibujo de una cigüeña. Del pico cuelga una bolsa que contiene una llave con forma de medialuna. Ir a la fuente y tratar de arreglar el mecanismo, para encontrar el collar de perlas. Son cuatro las partes a la que accedemos en la fuente (la rueda, un cajón, el bols de agua y el hombre de piedra), siempre desde la vista completa. Mirar la rueda, sacar el clavo y tocar la rueda. Mirar el cajón. Encontraremos el collar con el pañuelo. Ir a la entrada que está debajo de la escalera de la sala principal de la casa de Kalinka. En el reloj de pie, usar la llave. Se abre una puerta, entrar. En la escena, Mefisto nos dirá: "busca lo invisible en su interior y tendrás la llave de la puerta del tiempo." En la mesa encontramos un círculo a través del cual viajaremos por el tiempo. Volver al laboratorio y sacar de la mesada una bolsa de harina. Salir al patio, ir a la fuente, tocar la llave de la cabeza del hombre de piedra y usar la harina en el bols de agua. Mirar de cerca el bols de agua. Veremos una secuencia de símbolos. Ir al jardín secreto y tocar la secuencia de símbolos. Viajar a las cuatro estaciones recogiendo las hojas. Ir al laboratorio, en la mesa sacar el corcho del tubo, colocar las hierbas, tapar y prender el mechero. Agarrar el bálsamo de hierbas. Abrir la caja que está a la derecha y colocar la máscara, agregar la gasa, el bálsamo y la tela suave. Usar la máscara con la estatua de Frank. Subir a la habitación y mirar, al lado de la cuna, la casita rusa. Encender la vela que está debajo. Cuando el angelito salga, apagar la vela y tomar el anillo que tiene de aureola. Usar el ascensor. En la biblioteca subir la escalera, doblar a la derecha, ir a la escalera de los libros y mirar el estante. Leer los títulos de los libros. Debemos formar, teniendo en cuenta la primera palabra, la frase: "Yo Teodoro perdí esperanza en 1917 y firmé un contrato con Mefisto." La cuarta evidencia es la llave en forma de medialuna.



CAPITULO V: MUNDO DE TIGRES

Entrar a la carpa. En la cabecera de la cama, bajo el retrato, hay una puerta cerrada con llave. En la mesita, conectar los cables. En la pizarra, leemos "19 0 negro 7 rojo". Del reloj de pie, sacar el cilindro de la ruleta. Mirar el lavatorio, el espejo y los retratos en la pared. Abrir el baúl y sacar la palanca. Mirar las fotos de los tigres en la pared.
Tocar el cartel blanco y mirar el anuncio del circo. En la ruleta, usar el cilindro. Hacer girar la rueda al rojo 19 y tocar el marcador, del mismo modo con el 0 celeste, 22 negro (que marca en la rueda interior el 7 negro), 7 rojo y el 19 rojo (para cerrar el giro). Se levantará la mesa. Sacar el látigo y la rueda. Usar la palanca en el dispositivo que está al lado del baúl, accionarla y pegar latigazos a las fotos siguiendo la secuencia de la imagen del espejo. En el armario hay tres botellas con tapas de color celeste, rojo y negro. Presionarlas en el orden de los números de la ruleta; es decir, rojo, celeste, negro, rojo, rojo. Agarrar la llave y mirar el estante. Después de la escena, agarrar la rata de la cama y meterla en el cilindro que está en la mesita. Usar el látigo para que lo haga girar. Ir al retrato de Aníbal, usar la llave, la rueda y prender el proyector. La película nos proporciona unas pistas. Aparecemos en la calesita. Ir a la cabina de control que está a la derecha. Veremos un sólo fusible. Ir a la calesita y sacar de las riendas del caballo un anillo de metal; usarlo como segundo fusible y poner en marcha la calesita. Se abre la puerta del centro de la calesita, ir y bajar. Entrar por la puerta enrejada, mirar el esqueleto y sacar el collar. Escuchar atentamente a Mefisto, porque junto con las pistas de la película, deberemos resolver el siguiente puzzle. El fin está en poner los dos tigres juntos en la tarima del medio. Usando un latigazo se mueve un tigre aleatoriamente, con dos latigazos se mueven los dos, uno en la misma dirección y el otro en forma aleatoria. Poniendo uno en cada extremo es más fácil de





lograrlo. Cuando estén uno en cada extremo, dar dos veces dos latigazos. Al bajar la tarima, por el peso de los tigres, volvemos a la celda. Mirar bajo la caja el pacto de Aníbal. Ir al cine. Tomar el billete de lotería del mostrador. Entrar e ir al cuarto de proyección. Agarrar la película y ponerla en el proyector. Veremos un documental. El látigo es la quinta evidencia.

CAPITULO VI: UN ROBINHOOD ENANO

Ir al gigante, tocar la bolsa dos veces. Usar el homúnculo en la bolsa. Se abrirá la puerta de la casa de Tod. Ahora usar otra vez al homúnculo con la puerta, para que no se cierre. Entrar, mirar el póster y revisar los cajones. Sacar el anillo, el medallón y leer el periódico. Sacar de la chimenea un tronco. Mirar la caja que está sobre el inodoro. Revisar los grifos de la bañera. Usar la bicicleta, tocar la



rueda trasera y volver a usarla. Se levantará la cama. Mirar el libro y la caja roja. Tocar la cama y, al deslizarse la caja, veremos una puerta. La clave está en el póster. Es la fecha de nacimiento de Tod: 11193. Bajar. Tomar del balde un periódico viejo. Mirar el barril. De la pila de toneles, sacar el grifo del tonel izquierdo del medio y usarlo en el tonel central de abajo. Entrar. Tomar el bate y mirar el espejo del baño. En el botiquín, mirar el frasco rojo. Buscar el teléfono que está, saliendo del baño, detrás de la primer cama derecha. Salir de la habitación. Nos convertiremos en Tod. En la estufa, abrir la puerta inferior, poner el tronco y el periódico viejo. Agarrar una botella y cargarla del tonel. Abrir la puerta superior de la estufa y usar la botella. Ahora, usar los fósforos en la parte inferior. Subir, ir a la bañera, abrir el grifo izquierdo y cargar la botella con whisky. Servir el whisky en el vaso que aparece sobre la mesa. Ahora debemos ganar dos manos jugando al póker. La sexta evidencia es el medallón.

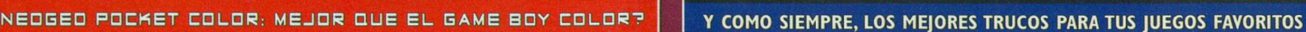
CAPITULO VII: LA OBRA MAESTRA DE GISELLE

Entrar a la casa de Giselle y mirar los afiches. Ir la bañadera y mirar el tapón. Tomar la llave y usarla con la cerradura de la izquierda. Mover la aguja hasta el 550 (es el peso de Giselle que figura en su afiche). Mirar la cama. Pasando la cama, mirar la muñeca y sacar la llave que tiene en el bolsillo. Agarrar los cuatro cubos y el oso de peluche que está en el suelo. Pasando la cocina mirar los retratos, abrir el cajón y leer el recorte. Escuchar la radio, sintonizando el dial en las tres emisoras marcadas. Ir a la heladera y usar la llave en el candado. Abrir el congelador y sacar el papel congelado. Mirar la parte interior de la puerta de la heladera y colocar los cubos en dirección a las botellas de la misma etiqueta. De izquierda a derecha: manzana, cola, mentol y granadina. Abrir la tapa de arriba y sacar la cadena. Usar la cadena en el gancho que está en la parte superior de la heladera. Colocar el papel congelado en la cacerola que está en la de la cocina. Mover la perilla de la hornalla y prenderla usando los fósforos. Leer la nota. Ir a la cama y tomar de la almohada la cuchara mágica. Usar la cuchara en la heladera vacía. Ir a la grúa que está frente a la radio y usar el peluche. Girar la cuerda del peluche. Entrar por el pasadizo, debajo de la heladera. No importa el camino a seguir. Llegaremos a la puerta del escondite de Frank. En la pared veremos una pintura grande, buscar una igual pero chica, tocarla. En la mesa, abrir el cajón de la caja de madera y sacar los recortes. Mirar las tintas que están a la izquierda. Poner en la mesa los recortes y armar la figura. Mirar el dibujo y leer la nota al pie. En el sector de la vuelta al mundo, ir a la boletería y tomar las postales. Colocar las postales en el mostrador y mirarlas. Ahora tenemos que ordenarlas por capítulo, colocando una por una de izquierda a derecha. El orden es: Isla del amor, Gran inventor, Visítanos, Isla encantada, Grandes atracciones, Contrabando y Baño de Giselle. La séptima evidencia es la cuchara mágica.



Después de la escena, la decisión está en nuestras manos. Si aceptamos el trato que nos ofrece Mefisto (ser dueños del parque), usar el lápiz y firmar el contrato. Hemos sido tentados una vez más. En cambio, si elegimos cambiar el parque, devolver el lápiz haciendo clic fuera del contrato. No sólo salvaremos al parque sino también nuestra alma.





Championship MANAGER

Guía Táctica y Estratégica

Temporada 99/00

Por Mario Marincovich

Te entregamos esta guía donde encontrarás trucos y aspectos que pasan inadvertidos para muchos jugadores que intentan llegar a ser los mejores técnicos del mundo

Preparando tus tácticas

Un punto importantísimo para ser un buen manager es saber parar al equipo en la cancha. Todos conocemos las clásicas tácticas 4-4-2 ó 4-3-3, pero el secreto se encuentra en las instrucciones que les damos a los jugadores que ejecutan tales formaciones. En CM3 podemos indicarle a cada jugador diferentes tipos de pases, barridas, estrategias, quién patea las pelotas paradas, etc. Todo esto es de vital importancia y está ligado a las características y posiciones de los jugadores que tenemos en nuestro equipo, no es bueno por ejemplo poner a un mediocampista derecho en una posición de atacante derecho, porque no cumplirá bien con ninguna de las dos funciones, en cambio si lo ponemos en su posición correcta y le decimos que corra con la pelota, use pases cortos y que parta al medio a cualquiera que pase por su sector, es probable entonces que nos sirva para obtener la victoria.

Aquí van las descripciones de cada una de las opciones tácticas que podremos darle al equipo y a los jugadores:

Pases

Directo: Este estilo es el clásico europeo, ataques rápidos, con poco dominio del balón, nada que ver con el estilo sudamericano. Para usar este estilo es necesario que los creativos del equipo cuenten entre sus características con buenos centros y creatividad, y los delanteros deben tener buena velocidad y olfato.

En Largo: El clásico "al pelotazo" que suelen usar algunos equipos del Nacional B que no tienen jugadores con amplio dominio del balón. Los delanteros para este estilo deben tener buena fuerza, anticipación y remate de cabeza.

En Corto: El estilo sudamericano. Pases cortos tratando de abrir la defensa rival para entrar por el medio. Nuestros jugadores deberán tener buena colocación y técnica para tener éxito con este estilo.

Mixto: Acá sería como ponerle un piloto automático al equipo, dejando que los mismos jugadores tomen las desiciones de jugar con pases directos, en corto o largo.

Entradas

Flojas: Aquí los jugadores no se la jugarán el todo por el todo, evitando así posibles amonestaciones y lesiones, este tipo de barrida es recomendado para partidos amistosos sin importancia.

Normal: Así los jugadores jugarán normalmente según sus característcas, tomando ellos mismos las decisiones.

Duras: Ahora nuestros jugadores lucharán cada pelota como si fuese la última, aunque les cueste la amonestación o expulsión.

Pressing

Al activar este aspecto nuestro equipo presionará en toda la cancha impidiendo a nuestros oponentes armar su estilo de juego. Nuestros jugadores deberán tener buena fuerza, velocidad y un estado físico óptimo.

Tácticas de Equipo

Al fuera de juego: Nuestra defensa intentará dejar a los delanteros contrarios en offside todo el tiempo posible. Para ello deberán tener buena condición, resistencia, anticipación y colocación.

Contrataque: Nuestros jugadores tratarán con esta táctica de robar rápidamente el balón e intentarán un ataque aprovechando que los oponentes se encuentran fuera de su posición. Será necesario tener una buena defensa y delanteros rápidos y resistentes.

Encerrarse atrás: Esta es una buena táctica para cuando vamos ganando por varios goles y nuestros delanteros se encuentran exhaustos. Hay que tener buena condición y resistencia.

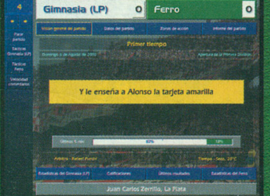
Tiros Francos (Tiros Libres) -Izq/Der-

Acá elegiremos quienes harán los tiros libres dependiendo de la posición del balón en el campo. Tenemos dos casillas para poner un titular y otro por si el primero fuese reemplazado.

De igual manera configuraremos los córners.

Luego de dar las instrucciones al equipo procederemos a dar instrucciones individuales a cada uno de nuestros jugadores. Estas características son similares a las de equipo, pero hay momentos en que debemos especificarle a cierto jugador que presione un poco más o que marque hombre a hombre a un delantero.

Casi todas estas instrucciones individuales osn idénticas a las comentadas anteriormente, las que son diferentes te las explicamos aquí:



Faltas -Ataque/Defensa-: Esta opción indica el rol del jugador en una pelota parada, si queremos que se vaya al ataque o si se queda defendiendo. Es bueno mandar a nuestros defensores con mejores remates de cabeza.

Total Libertad: Esta opción es para el Maradona del equipo, lo dejamos ir por cualquier lugar de la cancha para pedir rápido el balón e iniciar el ataque. Debe tener buena colocación.

Desmarcarse: Como su nombre lo indica, hare-







mos que ese jugador busque los claros del campo para tratar de recibir la pelota con claridad y tiempo para jugar.

Correr con el balón: Esto le dirá al jugador que pase al campo contrario apenas recupere la pelota. Es bueno usarlo en medios puntas con buena aceleración, velocidad y regate.

Aguantar el balón: Nuestros jugadores harán el juego lento y hasta se llevarán el balón hasta el banderín del córner para hacer pasar el tiempo. Es bueno que este jugador tenga fuerza para parar los embates contrarios para quitarle el esférico.

Tiros Lejanos: Nuestros jugadores harán tiros de media distancia ni bien tengan su oportunidad. Obviamente, deben tener un buen puntaje en este aspecto.

Marcaje: Les podremos decir que no marquen a nadie, que marquen en zona (marcarán a aquellos que tienen cerca) o que marquen hombre a hombre, donde deberemos especificarles a quién.

Hay que tener en cuenta que para los partidos locales nuestros jugadores estarán más motivados por jugar en casa, esto sin duda influye en la táctica y en el juego. Lo conveniente es usar una táctica conservadora en los partidos de visitante y una inclinada al ataque en los partidos como local.

Los jugadores con menos de 70% de estado físico no jugarán ni cumplirarán nuestras indicaciones como es debido.

En el partido

Otro recurso poco usado por nuestros jóvenes técnicos es el reporte o relato del partido. No sólo hay que limitarse a leer lo que el juego nos dice, sino que hay que entender los mensajes que nos va dando para mejorar a nuestro equipo antes de que nos conviertan un gol. Por ejemplo, cuando se refiere a nuestros defensores haciendo buenas entradas o delanteros contrarios pasando a nuestra defensa como un poste, sabremos que deberemos poner marcas hombre a hombre. Si el texto dice que el delantero llegó a disparar pero que tuvo poco espacio para hacerlo o que estuvo rodeado de defensores, quiere decir que les estás cerrando el camino a tu arco.

Con los mediocampistas pasa lo mismo, si vemos que hay uno que siempre agarra la pelota y corre con ella hacia nuestro campo, tendremos que marcarlo bien de cerca.

Y con nuestros delanteros, los mensajes pueden ir desde que hicieron un buen tiro (significa que tienen buena anticipación y visión del campo) o que tienen poco lugar para rematar. Esto podemos solucionarlo colocando jugadores con mejor colocación como característica, ponerlos a correr con el balón o que se desmarquen.

Otros mensajes para aprovechar es cuando uno de los defensores contrarios fue amonestado, poner a nuestro mejor delantero bajo su marca sería una buena idea, ya que el defensor no hará tantas entradas como antes por miedo a la expulsión.

Tengan cuidado al jugar al offside cuando ya esté por finalizar el partido, porque a esa altura los defensores estarán muy cansados y no darán el paso adelante como a los 5 minutos del partido.

La siguiente es una tabla con las posiciones y las principales características que los jugadores deben tener:

Posición	Características
Arquero	Reflejos Agarre de Balón Colocación Equilibrio Valentía
Defensor Izq/Der	Entradas Colocación Velocidad Remates de Cabeza Anticipación Fuerza Marcaje
Defensor Central	Entradas Colocación Velocidad Remates de Cabeza Anticipación Fuerza Marcaje Valentía Trabajo en Equipo
Mediapunta Izq/Der	Pases Remates Colocación Creatividad Velocidad Entradas
Mediapunta por el centro	Pases Remates Colocación Creatividad Velocidad Trabajo en Equipo Anticipación Regate
Medio Centro (Defensivo)	Resistencia Entradas Colocación Pases Remates de Cabeza Trabajo en Equipo
Atacante	Remates Anticipación Velocidad Aceleración Colocación
Delantero (Goleadores)	Remates de Cabeza Remates Anticipación Pases

Bueno, no duden en escribir si quieren que toquemos un tema en particular. ¡Hasta la próxima!

ACCION / ARCADES

Die Hard Trilogy 2

Para usar estos trucos poné el juego en pausa con ESC y tipeá los códigos:

Todas las etapas:

PAINLESS	Invencible
FOGGING	Niebla si/no
FOLLOWME	Cambiar cámara para que te siga
FLYCAM	Cámara aerea



Etapas de tiro:

WEAPONS	Todas las armas
AMMO	Munición infinita
AUTORELOAD	Autorecarga las armas
AUTOFIRE	Disparo automático
SLOWMO	Enemigos lentos
SLOWROCKET	Cohetes lentos

Etapas con el coche:

GHOST	Atravesar paredes
NITRO	Nitros ilimitados
FREEZE	Para el límite de tiempo
CHANTASTIC	Manejar más rápido
CAMORAMA	Nuevo modo de cámara
COOLCAM	Otro modo de cámara
SNOW	Hace nevar
SUSONLY	Manejar solo sobre ruedas sueltas

Modo Película:

WEAPONS	Todas las armas
AMMO	Munición infinita
FREEZE	Congelá a tus enemigos
TARGETING	Apunta automáticamente si/no
LASER	Laser para apuntar si/no
GHOST	Atravesar paredes
FOLLOWTERRAIN	Super salto
MRBONES	Te convierte en esqueleto
SHOCKED	Personaje con electricidad
WIREFRAME	Modo Wireframes
FPS	Perspectiva en primera persona
FRAGYUCK	Más sangre
PILLOWMODE	Cabeza pequeña, cuerpo grande
BIGHEAD	Cabeza grande, cuerpo pequeño

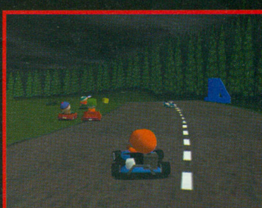
Devil's Island Pinball

Para activar estos trucos comenzá el juego y presioná [Print Screen], luego escribí los siguientes códigos:

none shall pass	Bloquear bola si/no
checkmate	Pasar a la última bola
geriatric	Incrementar el tiempo
juvenile	Decrementar el tiempo
debate team	Sumar puntos
miss marple	Encender Mystery
field goal	Encender Kickback
idiot box	Encender Video Mode
ooga-booga	Encender Witchdoctor
false gods	Encender Idol
easter island	Encender Big Ugly Head
pompeii	Encender Volcano
peashooter	Activa Cannon
deadman	Activa Zombie Ball
mixmaster	Activa Next Ingredient
donut	Activa Last Ingredients
transwarp	Activa Powerball
1 green bottle	Encencer Cannibal Attack
2 green bottles	Encender Pirate Gold
3 green bottles	Encender Jungle Pursuit
4 green bottles	Encender Snake Slaying
5 green bottles	Encender Into the Lair
6 green bottles	Encender Voodoo Curse
7 green bottles	Encender Scorpion Hunt

South Park Rally

Cheat Mode	Completá el Championship sin usar ningún token.
Cheat Sheet	Completá la carrera Rally Days 1 sin agarrar ningún PowerUp
Correr con Bebe	Perdé en la carrera Cowdays sin agarrar energía.
Correr con Big Gay Al	Ganá la carrera Pink Lemonade
Correr con Cartman Policia	Pegale cinco veces a Chicken Lover con las Salty Balls en la carrera Read a Book Day
Correr con Damian	Ganá la carrera New Year siendo el único en haber tocado la millenium key
Correr con La Muerte	Ganá la carrera Halloween luego de haber soltado solamente cuatro caramelos a la vez.
Correr con GranPa	Ganá la carrera de Halloween
Correr con Ike	Agarrá los Power Ups escondidos en la cima del avión en la carrera Memorial Day
Correr con Jesus	Ganá la carrera Christmas
Correr con Marvin	Ganá la carrera Thanksgiving sin agarrar ningun pavo
Correr con Mephisto	Ganá la carrera Independence Day
Correr con Mr. Garrison	Activá los cuatro checkpoints en la carrera Rally Days 2
Correr con Mr. Mackey	Ganá la carrera Spring Cleaning
Correr con Ned	Agarrá los doce Turbo PowerUps en la carrera Independence Day
Correr con Pip	Activá solamente los checkpoints uno y cuatro en la carrera Rally Days 2
Correr con Satan	Ganá la carrera New Year
Correr con Shelly	Agarrá los tres PowerUps secretos que están en la carrera Valentine's Day
Corren con Terrance and Phillip	Agarrá los cuatro PowerUps secretos en la carrera Christmas
Correr con Tweak	Agarrá cinco PowerUps de cafeina en la carrera Spring Cleaning



Test Drive Le Mans

Usá estos códigos como nombre de piloto. Si lo hiciste correctamente, la pantalla parpadeará repetidamente:

ALLTHECARSNOW	Todos los coches en modo arcade
ALLTRACKSPLEASE	Todas las pistas en modo arcade.
ENDOFFERS	Todos los coches de campeonato
LEMANSOFFERS	Elegir entre GT1, GT2, etc. en modo Le Mans
MAKEITPEASY	Correr más de un lap en modo Le Mans, y los demás coches con handicap
MAKEITNORMAL	Resetea el truco MAKEITEASY
TOYOTA1999	Correr para el equipo Toyota
1999AUDI	Prototipo secreto de Audi
19BMW99	Prototipo secreto de BMW
DEBORALM	Equipo secreto Debora Racing Team
DEBORACING	Correr para el Debora Racing Team en modo Le Mans
1999CHEATCARS	Todos los prototipos secretos GT1 y GT2

ARMY MEN: Air Tactis

Presioná BACKSPACE y escribí estos trucos:

!RIPOFF white	Perder misión
!RIPOFF blue	Energía al máximo
!RIPOFF red	Energía ilimitada
!plastic surgery	Ver todo en rojo
MAGANASAVE	Manos pegajosas



SIMULADORES

Rally Championship 2000

Escribí cualquiera de estos nombres en lugar del cuarto jugador para habilitar el truco correspondiente:

WORLD CLASS	Habilita el torneo A8
TURBO CHALLENGE	Autos A8 en Time Trial y Race Mode
MAX POWER	Habilita Citröen WRC
THROW ME A BONE	Habilita Citröen Saxo WRC
ARCADE UNLIMITED	Energía en modo Arcade
GIVE ME TIME	Presionando "T" más tiempo de servicio en modo arcade
ARCADE ACTION	Sorpresas en modo Arcade
RADIO CAR	Auto R/C
FURRY DICE	Auto Bonus
GROUP B	Auto Bonus
LAMBAAGHINI	Auto Bonus
MF HOTBACK	Auto Bonus
MOOSERATI	Auto Bonus
PRECIOUS THINGS	Auto Bonus
SPUD CAR	Auto Bonus
TREE HUGGER	Auto Bonus

ESTRATEGICOS

Alien Nations

Escribí estos trucos mientras jugás:

MAGICEYE	Revela el mapa
LOLLY	Lollypops al máximo
JUICE	"mushroom juice" al máximo
CHOCO	Torta de Chocolate al máximo
WARTIME	Armas al máximo
IAMHUNGRY	Comida al máximo
IRONMAN	Hierro al máximo
STONEMASON	Piedra al máximo
LUMBERJACK	Leña al máximo
RAIN	Gusanos al máximo
CASHCOW	Sumar 5000 de dinero
WINNER	Perder Misión

TZAR

Presioná BACKSPACE y escribí estos trucos:

hmprettypleasewithsugarontop	Activar Trucos
hmresign	Morir
hmgod	Modo Dios para la unidad elegida
hmshowgrid	Ver una grilla en el mapa
hmbuildozer	Construcción instantánea
hmreveal	Revelar mapa
hmnofog	Sacar la niebla
hmpetleva	Incrementa todos los recursos en 10.000
hmdvaleva	Incrementa todos los recursos en 50.000
hmnotech	Disponer de toda la tecnología



DEPORTES

Madden NFL 2000

ESTADIOS BONUS
Para jugar en un estadio en particular, ingresá alguno de los siguientes códigos luego de ganar el Madden Challenge:

WILDWEST	Dodge City Stadium
ITSINTHEGAME	EA Sports Stadium
WEPUTITHERE	Tiburon Sports Complex
XMASGIFT	X-MAS Rush Stadium

EQUIPOS BONUS
Para jugar con un equipo en particular, ingresá alguno de los siguientes códigos luego de ganar el Madden Challenge:

SIDEBURNS	'70S Greats
MOJO	'60s Greats
TEAMMADDEN	All-Madden
PHALANX	Centurion
KILLERJOE	Clowns
INTHEFUTURE	Industrials
COWBOYS	Marshalls
SNAPTACCLEPNT	Sugar Buzz



La cámara de torturas del Dr. Picor

Descubrimos el satánico plan de un asesino virtual

Por Sebastián Di Nardo

Algo andaba mal. Después que llegara a nuestras manos el sabrosísimo Los Sims, algo me llamó poderosamente la atención. El Dr. Picor estaba muy contento y no hacía más que preguntar acerca de las posibilidades del fichín, mientras sus ojos brillaban con un extraño fulgor. Como todos sabíamos, sentía una especial atracción por los arcades 3D (cuanto más violentos mejor), y era realmente extraño su interés en un simulador de este tipo. Algo estaba tramando.

Era tarde y estaba a punto de irme a dormir cuando el timbre sonó. Era el Dr. Picor, que me pedía con desesperación que le prestara por unos días mi copia de Los Sims. Yo sabía que se traía algo entre manos, pero no podía negárselo. Por supuesto, de alguna manera tenía que averiguar qué estaba tramando.

Pasó una semana, el maldito y retorcido doctor seguía sin dar señales de vida y yo necesitaba jugar a Los Sims. Sin dudarlo un instante fui hasta su casa para recuperar mi CD, pero nada me había preparado para lo que estaba por descubrir.



El satánico diario del Dr. Picor



Cuando llegué a su casa, golpeé desesperado la pesada puerta de hierro. Nada. El muy cachafaz no estaba en su casa y yo tendría que esperar un día más. Pero mi barra de diversión estaba muy baja (oh dios, mi idioma se transformó en español-sim) y necesitaba a toda costa mi cuota de alegror. Por un momento pensé en pedirle a Rolo que me prestara su CD, pero estaba seguro que se negaría: su esposa estaba tan absorbida por ese juego como cualquiera de nosotros.

Yo tenía una familia virtual que cuidar y la única forma de hacerlo era recuperar lo que el Dr. Picor me había arrebatado. Necesitaba mi fichinor. Necesitaba LOS SIMS.

Me escurrí por el pequeño ventanuco que daba al laboratorio y allí, junto a la computadora, encontré un maltratado diario de anotaciones. Mi curiosidad fue más grande que mis ganas de irme de allí. Sin dudarlo, lo abrí y leí las primeras páginas. El



horror me envolvió. Sentí que se me erizaba la piel y un latigazo helado recorría mi espalda. ¡El Dr. había realizado una serie de macabros experimentos con Los Sims! Lo que van a leer a continuación son algunas de sus diabólicas pruebas.

Capítulo 1: El hombre fuente

¡Lo he logrado! Finalmente tengo la copia en mi poder, y estoy realizando mi primer experimento. Mi meta final es saber todo acerca del comportamiento de estos diminutos seres virtuales y averiguar hasta qué punto sus creadores pueden permitirme ser diabólico. Encerré al sujeto N°1 con una pileta en el jardín, dejando sólo 1 baldosa, el espacio suficiente para que esté parado y no pueda moverse. Soportó muy bien el primer día, peleando contra el hambre y el cansancio. Era muy gracioso verlo allí parado, impotente e inmóvil. Mi primera victoria llegó al caer la noche. El muy pelón no pudo contener su vejiga y se orinó. Ahora estaba sucio, triste y mojado mientras agitaba sus brazos pidiendo un baño. Y, por supuesto (je, je), no lo tendrá. Horas más tarde el cansancio le ganó y se durmió de pie, ¡si señor!, de pie, mientras mis carcajadas llenaban el laboratorio. Ahora sólo me resta averiguar cuánto tiempo puede soportar sin comer.

Capítulo 2: La tortura sonora

Mientras dormía tuve otra idea. ¿Qué pasaría si encierro a una joven muchachita en una habitación con un equipo de música? Sin perder tiempo me puse manos a la obra. En unos instantes una morochita de aspecto deportivo estaba bailando feliz de estrenar su nuevo equipo de audio. Rápidamente, cerré la abertura con una pared sin que ella lo advirtiera. La falta de baño cobró una nueva víctima hacia la noche. El piso tenía un gran charco de pis y ella seguía bailando, pero esta vez agitando los brazos en un intento por recuperar el aire viciado por sus propios olores. Al caer la noche la descubrí durmiendo de pie a causa de la falta de espacio. Pero, ¿cómo fue que se quedó dormida con la música tan fuerte? La desperté e hice que encendiera la música nuevamente, solo para descubrir que mi experimento de tortura musical era en vano. La muy perra apagaba el equipo cuando quería dormir. #@!%#$!. El experimento falló.

Capítulo 3: John y Yoko

Mientras escuchaba un disco de Los Beatles se me ocurrió encerrar a un hombre y una mujer en una pequeña habitación con una cama, un inodoro y una ducha. Era interesante intentar emular la actitud de John Lennon y su esposa Yoko haciéndolos convivir sin salir de su dormitorio. Fue divertido durante un par de días, pero me aburrí de verlos turnarse para dormir, negándose a compartir la cama y orinándose encima con tal de que su compañero de habitación no los viera hacer sus necesidades. Otro fracaso que no me causó mucha gracia.

Capítulo 4: El trono eléctrico

En un intento desesperado por torturar hasta la muerte a uno de los sujetos, decidí encerrarlo en un reducido espacio con el inodoro automático. Hubiera sido muy divertido ver morir de hambre al maldito alli sentado como si estuviera en la silla eléctrica, dejando caer su última caca entre cuatro paredes. Mi frustración creció al descubrir que no podía cerrar la habitación sin dejar un espacio para que su ocupante quedara de pie. Tuve que conformarme con mirarlo usar el retrete y dormir de pie. Al segundo día sus quejidos pidiendo diversión me crisparon los nervios, asi que decidí obsequiarle un pequeño televisor blanco y negro... y matarlo de hambre.

Capítulo 5: El niño de la burbuja

Hoy me levanté con ganas de intentar algo nuevo. Construí una pequeña habitación de vidrio con un inodoro y una bañera, parecida a la de aquella mujer en Chile que decidió vivir a la vista del público. Dentro del pequeño habitáculo encerré a un niño. Para mi sorpresa, el pequeño era bastante limpio, y cada vez que mojaba el piso al bañarse lo secaba sin titubear. Sobrevivió sin problemas durante dos días, alimentándose con los platillos que yo le colocaba en el piso a diario. Pero en un descuido el muy tonto decidió tomar un baño y se quedó dormido ahogándose en la bañera. Ahora tengo una habitación de cristal con baño y lápida.



Capítulo 6: El hombre de la Atlántida

Decidí probar cuanto tiempo un Sim puede quedarse en una pileta. Construí una hermosa piscina con trampolín y le pro-

puse a un atlético personaje que se zambullera y nadara durante horas. Descubrí que después de unos minutos el sim perdía el interés y se ocupaba en otra cosa, pero si quitaba la escalera no podía salir. Después de un día de extenuante actividad física, el muchachín se durmió mientras nadaba. Ya tengo mi segunda lápida.

Capítulo 7: La viuda negra

Hoy fue un gran día. Un importante vuelco en mis investigaciones demostraron que este juego puede ser en verdad divertido. Después de dos largas jornadas logré que mi doctora asesina se case con el magnate de la mansión. Para mi sorpresa, sus parientes nos regalaron miles de dólares. ¡Además de tener una fortuna, podía controlar sus acciones! Decidí quitarlo del medio, llevándolo al yacuzzi cuando estaba cansado. Una vez que el sueño lo venció, se ahogó convirtiendo a la doctora en la única heredera de la fortuna. Ahora es viuda y libre para atrapar a su próxima víctima. Todavía me quedan un par de ricachones que bajé de la página oficial de Internet. Es una buena forma de hacer dinero sin trabajar.

Capítulo 8: Ghost, la sombra del terror

Ya eran varias las víctimas, tenía algunas lápidas y una urnita. Esta última al lado de una cama imposibilitando que su ocupante conciliara el sueño. Evidentemente, a los Sims no les gusta dormir en compañía de los muertos. Por lo que decidí agruparlos en un lugar. Fue entonces cuando ví a una figura traslúcida y levemente azulada atravesar los pasillos. Una extraña sensación de sorpresa se mezcló con alegría al descubrir que esa singular aparición era nada menos que el magnate a quien había eliminado ayer con la médica. Sin dudarlo, seguí sus movimientos cuidadosamente y lo ví atravesar las paredes hasta donde estaba su asesina. Sí, señores, estaba ante la presencia de un FANTASMA, que luego de asustar a la ocupante de la casa siguió caminando hasta desaparecer frente a su tumba. Quizás sea esa la razón por la que se debe llorar a los muertos. De alguna manera ellos también son Sims y hay que tenerlos conformes.

¡Yo por mi parte soy Feliz!

Seguí ojeando el terrible diario del Dr. Picor hasta llegar al último título que decía: La furia de Carrie. Debajo explicaba, en un breve párrafo, su nefasto plan para deshacerse de la casa y el resto de sus integrantes ocasionando un incendio en la cocina. Haría que su personaje preparara la cena sin tener conocimientos de cocina, y eso, en el 80 % de los casos, significa trabajo seguro para los bomberos. Pero él se ocuparía de que desapareciera el detector de humo y de que nadie se acercara al teléfono.

Ya no pude soportarlo. Sin dudarlo un instante, prendí la máquina y entré en su pequeña casa de torturas. Para mi sorpresa todo lo que había leído era cierto. Durante todos estos días el Dr. Picor se había dedicado a torturar a ocho pequeñas almas virtuales. Pero aún podía hacer algo por ellos.

Destruí las paredes de concreto que los separaban de la libertad, y ellos huyeron despavoridos a refugiarse en la casa y satisfacer sus necesidades. El maldito Dr. casi lo logró. Una vez hecho esto, dejé que disfruten por un momento de su libertad, salvé la partida y me llevé mi CD. Cuando llegué a casa me sentí un poco más aliviado. Sabía que si el Dr. Picor terminaba su misión yo no sería el responsable. Después de todo, los sims no son personas pero es como si lo fueran, y uno tiende a encariñarse con ellos.

¡Tengan cuidado si suena el timbre de sus casas! El Dr. Picor anda suelto y necesita una copia de Los Sims para terminar con su diabólico plan.



¡más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo.

NUMERO 2 (Dic. 97): Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc.

NUMERO 3 (Ene. 98): Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc.

NUMERO 5 (Mar. 98): Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy.

NUMERO 7 (May. 98): Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy.

NUMERO 8 (Jun. 98): Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter.

NUMERO 9 (Jul. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter.

NUMERO 10 (Ago. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood.

NUMERO 11 (Sep. 98): Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más.

Octubre 1998



NUMERO 12

Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2

Noviembre 1998



NUMERO 13

Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6

Diciembre 1998



NUMERO 14

Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming

Enero 1999



NUMERO 15

Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - Sin

Febrero 1999

NUMERO 16

Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Marzo 1999



NUMERO 17

Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Abril 1999



NUMERO 18

Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Mayo 1999



NUMERO 19

Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Junio 1999



NUMERO 20

Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Julio 1999



NUMERO 21

Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Agosto 1999



NUMERO 22

Previews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Septiembre 1999



NUMERO 23

Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1999



NUMERO 24

Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999



NUMERO 25

Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999



NUMERO 26

Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000



NUMERO 27

Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000



NUMERO 28

Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000



NUMERO 29

Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 28) y **$7,90** (número 26).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.

IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES



The Sims: Un juego como la vida misma

Algo que comenta mucha gente, y yo lo comparto, es la adicción inconmensurable que genera The Sims, noche y día sin cesar frente al monitor observando y administrando la vida de esas personitas... ¿no les hace acordar al capítulo de la Dimensión Desconocida en el cual una niña gigante "juega" con una pobre pareja? Como iba diciendo, creo que esta adicción radica en dos aspectos: la cantidad de variantes que posee (diferentes clases y calidades de objetos con que interactuar y la posibilidad de ampliar estos vía Internet, las interesantes relaciones con otras personas, el mejoramiento de nuestras habilidades, etc.), y lo fácil que es comprender y engancharse con el juego (por la simple interface y más que nada por el tema tan atractivo y fácil de entender).

The Sims es como la vida real. Mientras juguemos nos sorprenderemos al experimentar un espectro de sensaciones nunca antes concebido en un juego: sufriremos de envidia ("maldito vecino, se cree mucho porque su casa es más grande que la mía"), aburrimiento a causa de la rutina ("no quiero ir más al trabajo, no me da tiempo de hacer nada... ¡quiero fiesta!¡FIESTA!"), pánico ("oh no, he notado que Roberto Novato me mira con intenciones que van más allá de una simple "amistad" -no es que haya nada malo con eso-"), y sí, hasta hambre (¡en serio!, les juro que cuando juego al mediodía y veo a los sims prepararse su comida... mmm...). Es increíble como se asemeja a la realidad la emoción producida al comprar un nuevo chiche para la casa. También padeceremos diversos desastres: "¡me desvalijaron la casa, no me quedó nada!". Mal, mal, mal, deberíamos haber comprado alarmas de seguridad, ya que The Sims también nos exige ser responsables (¡sí, como en la vida real!). La peor de las fatalidades será obviamente la muerte, lo que nos hará sentir bronca y un gran vacío, ya que seguramente nos habíamos encariñado con ese sim que tanto tiempo nos costó desarrollar, aunque por suerte este juego tiene una gran diferencia con la realidad: podemos guardar la partida.

Sin duda el hecho más cautivador, a mi manera de ver, es que por primera vez un juego me hace sentir realmente identificado y me permite hacer cuestionamientos sobre mi vida: ¿cómo administro mi tiempo?, ¿con qué propósito lo administro?, ¿cuál es el costo de dedicarle más tiempo a "x" tarea, que a tal otra?, etc. Por todos estos motivos considero a The Sims el juego más original de todos los tiempos, ya que si bien pudo haber proyectos similares en lo referido a la "vida artificial", éste posee una concepción mucho más ambiciosa que sintetiza y equilibra magistralmente los principales aspectos de nuestra vida cotidiana. Es realista, fascinante, adictivo, único.

Leonardo Panthou
leolistens@yahoo.com

Muy buena tu carta, Leonardo (al igual que la otra que mandaste, pero que por razones de espacio no pudo salir). Como te podrás imaginar, te has hecho merecedor de la carta del mes. ¡Te esperamos por la Editorial para darte tu premio!

Apoyo y todos chochos

Sres. Xtreme PC:

Por medio de la presente es mi deber informarles que han sido favorecidos por el don de la buena expresión, esto se debe al justo uso de su léxico en lo que a críticas de juegos se refiere.

No recuerdo cuándo fue la última vez que estuve en desacuerdo con alguna crítica suya o que ustedes me hayan defraudado, Pu.., si hasta me emociona pensar que no soy el único que piensa que BattleZone 2 merece un 92%.

La forma en que ustedes depositan sus comentarios y demás pensamientos en este conjunto de papeles abrazado por tan llamativas tapas es extraordinario, ni hablar de sus tan elogiosas secciones, sobre todo La Zona 3D (la cereza del postre), donde mes a mes sigo el devenir de Don Charlie, ya camino a convertirse en leyenda urbana. De más está decir que si hay alguna manera de resurección posible y necesitan dadores de sangre o algun tejido que mi cuerpo pueda regenerar no duden en hacérmelo saber, mis más grandes esperanzas están depositadas en usted, Dr. Picor (¡¡¡Fuerza!!!).

Soy uno de sus mas acérrimos seguidores desde el N° 1 ,a proposito ¿Cuándo sale el N° 2? (una alegoría mía sepan disculpar), y mes a mes ya tengo asegurado mi introducción a la lectura que ustedes me saben brindar.

Por último no quiero desaprovechar la oportunidad para alimentar la polémica que hoy en dia recorre vuestras páginas, ¡Aguante UNREAL TOURNAMENT, viejita!

¡JA! Mirá como escribe mi otro yo ¿eh?

Ahora sí, fuera de joda, todo lo expresado más arriba es cierto, es una forma (mínima) de hacerles saber lo contento que estoy con "Xtreme PC", sobre todo sabiendo que es bien nuestra, ¡carajo!

Estoy totalmente de acuerdo con lo que dice PINO, por el tema éste de Gustavo Di Salvo, ya desde el N° 28. Acá la última palabra siempre la tenés vos mismo, basándote en sus críticas, en lo que viste del juego y demás, vas a ver si lo comprás y punto. Sepan que JAMAS dudé de su veracidad para calificar los juegos, al contrario, es uno de los puntos mas fuertes que encontré en la revista. Sé que no debería decirlo, pero a mi criterio, sí veo favoritismo en otra revista nacional de juegos.

Espero haber transmitido un poco de la satisfacción que me dan, y aprovecho para saludarlos.

Gastón
gastondr@ciudad.com.ar

Como podrás imaginarte, parte de tu carta tuvo que ser mutilada, debido a los gruesos adjetivos calificativos que vertiste sobre otra revista y otro lector. De todas formas, ¡agradecemos tus elogios y esperamos que nos sigas eligiendo mes a mes!

PC vs. Consolas

Estimados "gamers" de Xtreme pc:

Hola, todo bien? Soy Alejandro de Escalada y aunque esten re-podridos de recibir felicitaciones y bla bla bla, la verdad que son una MASA por la información que contiene "nuestra revista de juegos de PC" y por la calidad de las notas, ya que se ve claramente que le dedican mucho tiempo a esto (bueno, a quien no le gustaría ganarse unos mangos hoy en día por hacer lo que más nos gusta). Les cuento que estoy muy contento que en el número de marzo haya vuelto la sección de emuladores porque me parece que es un tema que le importa a la mayoría, además, creo que debe haber pocos con internet que no se hayan bajado algún ROM de por ahí...

Ahora tengo 18 años y como muchos empecé con esto de los juegos ya hace mucho tiempo con un MSX, pero más tarde le llegó el turno al Family Game ¡si me habré comprado juegos!, luego llegó el turno de un Genesis. Por último llegué donde estoy ahora con la PC, la cual hasta hace poco pensé que las consolas no podrían superarla, pero creo que me equivoqué. Si alguno tuvo la oportunidad de ver una Dreamcast, va a notar que algunos juegos de pc nuevos parecen (a comparación de ésta) de la Atari. No me refiero a TODOS los juegos de PC, ni menos a "joyas" como Quake III que sin duda el engine tiene un adelanto importante y que seguramente como ustedes, tengo ganas de ver los próximos lanzamientos con este engine. Pero, volviendo al tema ¿no creen que tengo razón? y esto no es nada, cuando llegue la PlayStation 2, la X-Box y la Dolphin el mar de baba que se nos va a formar va a ser tan grande que pondrá en duda en si compran esa maldita plaqueta aceleradora con el chip Voodo 5 o la nueva consola que acaparó la atención de todos. Sigan así.

Alejandro Ragonesi
Alegenio@tutopia.com

Estoy de acuerdo con vos en que las consolas cada vez son más sorprendentes, pero por el otro lado considero que el mercado de los juegos para PC, en muchos casos, es absolutamente diferente, con otras temáticas muy distintas a las que se ven en las consolas. Por esa razón opino que los dos mercados pueden vivir tranquilamente juntos, aunque los juegos de las consolas se parezcan gráficamente cada vez más a los de PC.

Las mujeres responden

Queridos amigos:

Hola! ¿Qué tal?. Soy victoria, tengo 14 años y vivo en Bella Vista.

Escribo para contestarle a Albano Moreno, que escribió una carta en la revista N°27, diciendo que había pocas mujeres que escribían y que no tenían habilidad en los videojuegos. Bueno, te digo que yo no hace mucho que compro la revista y ya he leído cartas escritas por mujeres, y si pensás que jugamos mal a los videojuegos entonces quiere decir que vivís en un cajón, o que donde estás, sos el único que sabe de videojuegos.

Por si no lo sabías soy una experta manejando Ferraris en el NFS, y no hay enemigo que me mate o me humille en EPISODE1: TFM.

Realmente no me gustó tu carta, y no porque escribiste eso sobre las mujeres, por que yo nunca estoy hablando de la igualdad, sino por ese final ¡¿¿cómico??! con el que terminaste tu carta. No entiendo, habiendo tantas cartas buenas publiquen esta. ¿será que no tenían otras o eligieron una al azar?

Bueno, los dejo en paz. Espero que mejoren LA CARTA DEL MES, pero no se crean que no me gusta la revista, al contrario, me encanta, es la mejor y son geniales.

CHAU XPC!!!

PD: Me encantó la nota sobre FIFA 2000

Victoria Inés Santamaría
martin_e5@uol.com.a

Victoria, como es lógico no todos van a estar de acuerdo con la carta del mes, pero al mismo tiempo que llega tu carta diciendo que la de Albano Moreno no te gustó, otras llegan identificándose con él. Y para que sepas, la elección corre por cuenta mía, algo totalmente arbitrario de mi parte, ¡que me encanta! :) No, hablando seriamente, la carta del mes es seleccionada por diferentes motivos, muchas veces por lo original de su contenido, y otras porque representa de la manera más prolija el pensamiento de muchos lectores. Otras veces, porque es la más divertida. O porque cuenta una historia copada... Qué sé yo, todo depende de los mensajes y cartas que recibamos en el mes.

El fin de las aventuras gráficas

Hola amigos de Xtreme Pc:

Me llamo Pablo, tengo 16 años y no puedo creer lo que está pasando con las aventuras graficas, son excelentes y muy entretenidas: conocías una historia e interactuabas con los personajes del juego. No era la época de matar a quien se te interponga sin saber cómo se llama, ni tampoco de los flamantes gráficos en 3D. Eran buenas épocas aquellas en las que jugaba a Indy Jones, Monkey Island, Larry 1 u otros con gráficos 2D, ni hablar cuando jugué a "The Day of the Tentacle" y se me aceleró el corazón a mil, escuchando los primeros diálogos en la Sound Blaster 16 de aquella época. Dicen que hay que adaptarse a los cambios, pero ¿no son las compañías de juegos las que se tienen que adaptar a las necesidades de los usuarios? Como bien dijeron en la sección "El jinete sin cabeza", las aventuras gráficas son las preferidas de todo argentino y de todo el mundo. Espero que resurjan nuevamente estos magníficos programas que nos han dado tantas horas de alegría.

Pablo Iza
Pablo151@hotmail.com

El fin de las aventuras gráficas II

¡Oh! Grandes maestros de Xtreme PC:

¿Qué tal? Espero que bien. Antes que nada quería decirles que están haciendo un excelente trabajo con la revista (los sigo desde el número 4) lograron ser el todo, ¡¡¡LO MAS DE LO MAS!!! (como dijo Pergolini en la entrevista que le hicieron).

Tengo varias cosas de que hablarles, y creo que voy a empezar por el tema que plantea el chico de la carta del mes del número 28, llamada "La muerte de un género".

Yo no creo (aunque me gustaría creerlo) que el problema es que hayan pasado de moda, lo que creo que está matando al género es la tecnología. Muy pocos saben

aprovecharla para hacer una aventura gráfica "pura". Sierra con Gabriel Knight 3 (¡qué juego!) por ejemplo, pudo, aunque a mi criterio los responsables son los programadores. Un juego, en mi opinión, no necesita tener los mejores gráficos para competir en el mercado (obvio, si los tiene y es bueno, como por ejemplo Unreal Tournament, mejor). Si estoy equivocado avísenme, pero entonces, ¿por qué TODO lo que pudo llegar a ser aventura gráfica se convirtió en un arcade en 3ra. persona? Ojo, no digo que Indy 3D ni Shadow Man, etc. sean malos; es más, me encantan, pero extraño los Monkey Island (¡snif!)

Otra teoría que tengo es que los juegos de rol terminen por sacarlas de la cartelera, fíjense la avalancha de títulos espectaculares que salieron este año: Septerra Core (me encantó el argumento), Baldur's Gate, Planescape: Torment... Son grandes juegos que a pesar de no ser aventuras gráficas son muy buenos (y parecidos a ellas).

our bua (o como se escriba)

PD: A Mauro Belucio: A mí también me encantó "La Cosa Viscosa", pero en vez de impulsarme a comprar el juego me impulsa a mangueárselo a un amigo! :) Y a RED's perdonale los $15 al pobre.

Santiago Michelis
alberto_michelis@ciudad.com.ar

Como bien dijo Dan en la nueva sección que inauguramos el mes pasado, "El jinete sin cabeza", el género no ha muerto, sino que está sufriendo una transformación. Y según nuestro pollo, nos aproximamos a un resurgimiento. Esperemos que sea así...

Desde Bariloche

¡¡Hola amigos!!

Soy Jorge (Chorcha) de 14 años, y ésta es mi segunda carta. Les escribo por una razón muy especial: Para demostrarles que tanto yo como muchos de los lectores no nos olvidamos de ustedes en ningún lado. Soy de Capital y estoy a unos cientos de kilómetros de casa con unos amigos (somos 18 y unos coordinadores) en el refugio del Cerro López, Bariloche (1620 metros sobre el nivel del mar). Quisiera que por favor publicaran esta carta para que después otros de los chicos y chicas que estuvieron en el viaje (y que leen la revista) puedan seguir mandando cartas o que si alguna otra persona quiere pueda escribir contando otros viajes. De última a alguien le puede llegar a gustar el relato de unos pibes que anduvieron en Bariloche y quiere que se lo contemos.

¡Uy! Casi me olvido de los tan conocidos elogios.

Primero quiero agradecer a todos los que hacen la revista por todo lo que me ayudan a la hora de comprarme un juego (pienso comprar NHL 2000 gracias a la nota y al demo).

Segundo, a los lectores por entretenerme con sus cartas a la noche cuando estoy aburrido.

Y tercero y último, a mis viejos por bancarme $7 todos los meses (me quedé sin un mango). Por todo esto... ¡Gracias a todos!

Bueno, me despido mandando saludos y pidiéndole a Coya (un amigo) que escriba.

Saludos

Chorcha
chorcha@sinectis.com.ar

Gracias por tu carta, Jorge. Es bueno saber que nuestros amigos lectores se acuerdan de nosotros, ¡aún cuando están a 1620 metros de altura!

¿Lara murió o no murió?

Hola queridos amigos de Xtreme PC:

Me llamo Mariano Mugnaini, soy de Río Cuarto y tengo 15 años. Ayer a las 22:30 hs finalizé Tomb Raider 4, pero me quedó una duda al ver las imágenes finales del juego sobre si Lara murió o no murió. Me gustaría que me aclaren eso y que me informen si va a salir una quinta parte. Si no es así me interesaría que me digan su opinión sobre la resolución final del juego. Les agradecería que me dijeran si sale Tomb Raider: The Lost Artifact y cuándo y si va a haber otro Command and Conquer.

Sigan haciendo el maravilloso trabajo que hacen por mucho tiempo más.

Los saluda atentamente:

Mariano Mugnaini
jeremias87@uol.com.ar

¿ A vos te parece que la gente de Eidos sería capaz de matar a Larita? Desde ya te puedo decir que no, menos teniendo en cuenta que en cualquier momento se viene la película, con Angelina Jolie en el papel de la heroína.

Core tiene entre manos una quinta parte, pero lo seguro es que sea con un engine totalmente nuevo (eso esperamos). The Lost Artifact ya está a la venta, y no es otra cosa que una expansión para Tomb Raider III.

Por la otra cuestión, todavía no hay novedades acerca de un nuevo Command & Conquer, pero como habrás visto en este número de la revista, ya revisamos la expansión, llamada Firestone.

Vivencias del H&D

Hola XTREME PC:

A continuación les quería contar una verdadera historia, la misma comienza así:

De lo virtual a lo realista hay un solo paso...

Una común y corriente noche yo disfrutaba jugando a The Sims. Hasta que la apagué y me dispuse a leer "mis" Xtreme PC's. Me interesaba mucho en ese momento Hidden & Dangerous, así que leí todo lo que pude sobre el juego. Recuerdo que el único movimiento que hice fue ver la hora, ya que estaba tan pero tan concentrado leyendo que el tiempo pasó rapidísimo.

Eran alrededor de las 3 am, y ya mi vista estaba cansada, en realidad la hora mucho no me importaba, sin embargo me fui a dormir... El problema era que yo no estaba preparado para lo que iba a pasar.

Luego de unos diez minutos me levanté de mi cama y abrí la puerta que va al pasillo, comencé a caminar hacia la cocina, pero antes pasé por la habitación de mi hermano y la de mis viejos. Cuando llegué a mi destino, escuché unos ruidos muy raros en el lavadero y cuando abrí la puerta, el lavadero no se encontraba allí, en su reemplazo había un verde paisaje de la 2da Guerra Mundial. No sé cómo ni porqué aparecí ahí.

Sí, y aunque no lo crean estaba vestido de soldado viviendo en carne propia la guerra. Yo siempre fui un amante de los rifles snipers, por lo tanto saqué el mío y me dispuse a esconderme en una colina. Al cabo de varios tiros aparecen unos soldados de diferente vestimenta, ellos me llamaron mucho la atención y por lo tanto fui a investigar.

Al acercarme un soldado me pareció conocido de algún lado, pero por lo confundido que yo estaba no recordé. Después de que esos cuatro soldados se dieran cuenta de que yo estaba luchando por la misma causa, unos alemanes zarpados aparecieron y nos trataron de aniquilar. Al rato uno de ellos dijo "Martín, saca tu sniper y corré hacia esa montaña". Y entonces me di cuenta que ellos eran ni más ni menos que

Santiago, Fernando, Maxi y Martín (el soldado que cargaba un sniper era esa persona que me pareció conocida; sí, era Martín Varsano). Ellos realmente eran soldados aliados (como en el juego). Después de una larga explicación de lo que me había pasado, todavía no me creían, pero igualmente me uní al equipo rompiendo las reglas del juego.

Sí, la misión era difícil pero el plan era bueno, Fernando con sus bengalas, Martín y Santiago con sus Snipers y Maxi con su ametralladora. Yo muy colado en la misión agarré mi sniper y me escondí en una loma.

Hasta que Maxi en la confusión es matado en un callejón sin querer queriendo por Santiago. Luego yo, exaltado al ver esa escena, me dispuse a correr como loco (no sé para qué). Pero a los pocos segundos caí sobre la tierra mojada, no había muerto pero estaba muy cansado y débil.

Después de esa aventura, me desperté realmente emocionado. Luego me levanté , miré al monitor de mi computadora y en el mismo decía: "Replaying Mision"...

Mauro Bulacio
mauro52@yahoo.com

El fin de las aventuras gráficas III

Querido Xtreme PC:

Soy yo, escribiéndoles nuevamente para felicitarlos por la inclusión del CD, que nos ayuda a elegir qué comprar; pero bueno, vamos a la razón de esta carta, que es la siguiente: Apoyo lo que dice Mariano Blanco, ya que, como sabrán, opina igual que yo. Aunque como Martín, no creo que el género esté muerto, está en un coma cuatro, y espero que alguien lo saque, así que a ponerse las pilas, programadores.

Siguiendo con el tema, habría que decir que las aventuras gráficas es el género en donde se ven las mejores historias de la PC. No solo eso, sino que éstas son siempre distintas, no como los arcades 3D (el género más importante del momento) con los cuales no tengo nada en contra, es más, me fascinan. Otro tema para reflexionar es el siguiente: Al finalizar 1998 uno veía para atrás y se encontraba con seis aventuras muy buenas, pero ahora, al finalizar 1999 uno no ve nada, sólo Gabriel Knight 3 si hablamos de aventuras gráficas 100%. Luego mezclas de aventura y acción, algunas bien logradas (Outcast y Resident Evil 2) y otras mediocres. Pues veremos cómo viene el 2000, habrá que poner la esperanza en Simon The Sorcerer 3D (¿no podrían hacer un preview?) y en el Alone in the Dark 4 (aunque tiene acción) y veremos si Lucas hace algo, ya que su última aventura fue Grim Fandango, que salió hace más de un año, un récord para esta empresa.

Así que parece ser obra de la naturaleza: Un género baja en popularidad para que otro crezca (a los juegos de rol en tercera persona no les daba bola nadie, salvo al Diablo)...

Por último me despido, sigan trabajando duro para traernos como siempre los mejores reviews para saber qué está sucediendo en el mundillo de los videojuegos. Chau...

Rolando Paolone (Roli the Zero)
Villa Ballester

¡Nuevos amigos!

Nuevos amigos de Xtreme PC, déjenme compartir esto con uds:

Hace ya unos 2 meses (más o menos), por mitad del mes de febrero estaba en mi casa, desansando tranquilamente, cuando llegó mi hermano de trabajar y nos pusimos a charlar. Me contó cómo había sido su día y que pronto empezaría a rendir unos finales para la facu, y también me contó que en Xtreme PC (la conocía pero no la compraba) salía un artículo de Baldur´s Gate 2 con muchas fotos recopadas, y que lo había visto en lo de un amigo de la facu. Ahí me inquieté, porque en la revista que yo me compraba salió un articulito que no decía mucho y te dejaba con muchas ganas. Y ya mi hermano me venía diciendo muchas cosas buenas de la revista. Así que decidí comprar y comparar. Tenía las 2 revistas, las leí de arriba a abajo y noté que en la otra las revisiones no eran muy completas, parecía que ellos no jugaban a los juegos y era un traducción casi completa de una publicación yanqui, y ya me aburría leer lo que los yanquis piensan de un juego. En esta revista las revisiones se sienten reales, como si los jugaran (lo cual es obvio), me cuentan bien cómo es el juego, lo malo, lo bueno y siempre dicen algo positivo del juego. Hay más páginas, secciones más divertidas y lo "mejor", aparte de que es ARGENTINA, su olor caracteristico; ¡¡¡el cual es espectacular y me encanta!!!

Ahhhhhhh... me olvidaba, gracias a ustedes conocí CONFEDERACION, mi segunda casa y pronto primera.

Ese lugar está re-copado, ¡y me gustaría que den más horas gratis!

Como soy nuevo en la revista hay algunas cosas que no entiendo:

1) ¿Con que premian a la carta del mes?
2) ¿Como hago para, algun día, trabajar con ustedes? (por favor respondanme esto, ¡ya que es mi sueño!)
3) ¿Quien es "Charlie"? (parece muy popular).

Bueno, por ahora es todo, les agradezco por hacer esta revista y publicarla mes a mes.

¡EXITOS!

Charly
calosm@ciudad.com.ar

Como podrás imaginarte, la política de las revistas no siempre es igual. Hay otras editoriales que prefieren tener licencias de revistas americanas, pero como vos ciertamente decís, en muchos casos no transmite el sentimiento del jugador argentino. Por esa razón Xtreme PC está hecha por argentinos para argentinos, y eso se nota en todas las notas de la revista.

Lo que nos llamó la atención es que te guste tanto el "olor" de la revista (que sin lugar a dudas es característico).

Ahora vamos a tus preguntas:

1) La mejor carta del mes se premia con un juego, que el ganador retira por la Editorial, y si vive en el interior, se lo mandamos por correo.
2) ¡Leyendo y jugando como loco, hasta que te salgan canas verdes, y te conviertas en un experto en el tema! Ese es el precio que tuvimos que pagar todos en la Editorial. Qué se le va a hacer...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

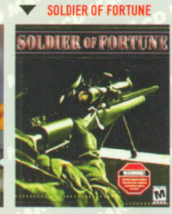
CD MARKET

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

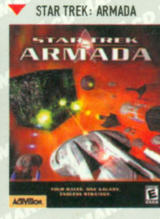
FORCE COMMANDER



SOLDIER OF FORTUNE



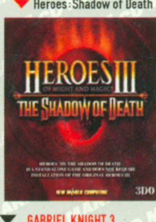
STAR TREK: ARMADA



THE SIMS



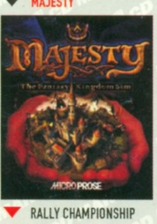
Heroes: Shadow of Death



FINAL FANTASY VIII



MAJESTY



Expansión. ROLLER COASTER



EXP. C&C: FIRESTORM



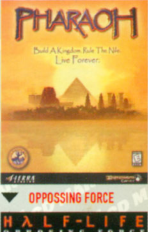
CODENAME EAGLE



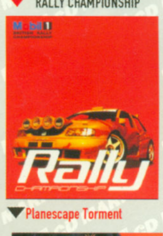
GABRIEL KNIGHT 3



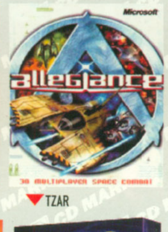
PHARAOH



RALLY CHAMPIONSHIP



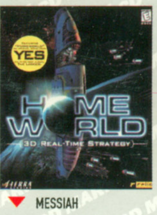
ALLEGIANCE



Heroes III Expasion Pack



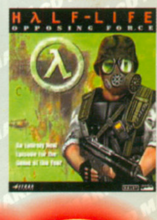
HOMEWORLD



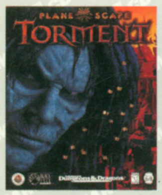
BATTLEZONE 2



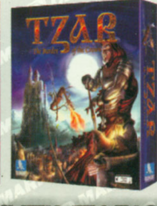
OPPOSSING FORCE



Planescape Torment



TZAR



MIG ALLEY



MESSIAH





ID Anthology Pack (en caja, 4CDs): Ultimate Doom + Doom II + Master Levels p/ Doom II + Final Doom + Quake+8 Juegos Extra+ Poster + muñeco.+Colgante

JUEGOS • UNTILITARIOS • INFANTILES
DISEÑO • MUSICA • ENCICLOPEDIAS
DIDACTICOS • REFERENCIA • INTERNET
APLICACIONES • SHAREWARE
JOYSTICKS • PLACAS • ACCESORIOS

Más de 2000 productos en stock!

CONSULTAS A:
cdmarket@memotec.com.ar

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.







Y otras demos espectaculares!

- Rollcage Stage II
- Shadow Watch
- Nascar 2000
- Evolva
- Metal Fatigue
- Invictus
- Test Drive Le Mans
- Klingon Academy
- y más!

NUEVA INTERFACE!

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 30 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

ABRIL 2000

XTREME CD